

**Настоятельно рекомендую
не скачивать этот перевод, а
пользоваться им в онлайн
формате, иначе вы будете
обречены навеки остаться с
незаконченным куском текста
полного очепятков.**

**Перевод создан специально
для группы [Мастер-Мудак](#)**

**Перевёл Mooduck
Помогал с переводом LovelyEros**



InfoSec Breach Alert!
>>HACK IN PROGRESS!
Identifying perps...

X
STOCKHOLM
KARTEL

Supported by
OCCULT
ORTMASTARE
GAMES

<d66>

ИМЯ

1 1 Ао
1 2 Белл
1 3 Блинк
1 4 Клок
1 5 Корд
1 6 Дузи

2 1 Фэйс
2 2 Фу
2 3 Глэм
2 4 Глэр
2 5 Гул
2 6 Хира

3 1 Хла
3 2 Йа
3 3 Кей
3 4 Кий
3 5 Лхамо
3 6 Мане

4 1 Мехр
4 2 Милле
4 3 Мфо
4 4 Нур
4 5 Фикс
4 6 Рив

5 1 Риз
5 2 Шейд
5 3 Сома
5 4 Тик
5 5 Вак
5 6 Вик

6 1 Кслео
6 2 Янн
6 3 Залек
6 4 Зенит
6 5 Зигн
6 6 Зола

<d66>

ЧЁ В КАРМАНЦАХ?

11-16. Ничего.

21. Сломанная заточка.

22. Окровавленный идол рогатого бога.

23. ВИП-карта в эксклюзивный клуб в Порте.

24. Ключ-карта от ближайшей двери.

25 Спичечный коробок с зубами четырёх разных людей.

26. Украденные данные. D6:

1-2. Продается за d6×1kя брокеру данных.

3-4. Доказательство незаконной деятельности небезызвестного генерального директора.

5. Брось снова.

6. Поврежден.

31. Микстейп. D6:

1-2. Полное дерьмо.

3-4. Высокочастотные ретро-каверы.

5. Круто.

6. Реально круто.

32. Сопливая салфетка. Проверка Стойкости СЛ 12 или заболеешь. +2 к СЛ на все проверки Силы, Стойкости и Присутствия в течении d4 дней, начиная с завтра.

33. Рекламное объявление. 1 бесплатная поездка на такси.

34. Запечатанный БагГраб бургер.

35. Контракт на убийство одного из персонажей игроков.

36. Зеркальные очки.

41. Сложенная записка с адресом двери в трущобах без опознавательных знаков. D6:

1-2 Фетиш-клуба.

3-4 Наркопритона.

5-6 Храм античеловеческого культа смерти.

42. Поддельное удостоверение личности с возможностью адаптации. D6:

1. Очень качественно сделано.

2-5. Приличный, но не пройдет тщательной проверки.

6. За задержание человека предлагается солидное вознаграждение; наемники уже идут по следу.

43. Вирусный мемстик, проверка Знаний СЛ14 или пострадаешь: при чтении с помощью УЗО +2 к СЛ при проверках на основе зрения до тех пор, пока УЗО не будет заменено или отремонтировано. Если использовалась дека, то один слот и любое загруженное в него приложение сжигаются навсегда.

44. Смазка.

45. Фляжка с выпивкой, приправленной Закатным мелом

46. Немного настоящего, чистого табака.

51. 3 дозы немаркированных (случайных) наркотиков.

52. Купон на скидку 25% в Оружейной цитадели.

53. Отрезанный палец в пластиковом пакете.

54. Грубо нарисованная карта G0 с пометкой "кэш".

55. Нюхательный синт-табак.

56. Брошюра культа, объявляющая о ритуальном праздновании предстоящей ночи.

61-66. Нехилое количество я на кредитной карте.

ПОГОДА

<d12>

1. Сильный чёрный дождь
2. Раздражающий мелкий дождь
3. Воющие ветра
4. Мокрый снег, слякоть
5. Агрессивный кислотный дождь
6. Удушающая влажность
7. Гроза суперячеек
8. G0-пылевые ветры
9. Гнетущая жара
10. Ледящий до костей мороз
11. Слепящий туман
12. Небо мертвого канала

<d10>

Зараженные предметы

1. Этот чертов кредитный чип погружается в твою руку. Ваши пальцы растягиваются и отращают похожие на сухожилия щупальца, которые обвиваются вокруг вашего горла. Вы получаете d4 урона за раунд, пока вы или кто-то, кто вам помогает, не пройдете проверку на Стойкость СЛ14. Теперь вы можете проявлять эти щупальца по своему желанию.
2. По-настоящему симметричный железный гриб, пахнущий осенними лесами и неоновыми огнями. Съешьте его и ощутите совершенную гармонию продолжительностью в час, в течение которого все проверки СЛ-4. Любой полученный урон наносится снова по истечении часа.
3. Пыльная граната, вибрирующая на низкой частоте. Создает пустоту при детонации засасывает все близлежащие предметы и цели d2. Люди, находящиеся на расстоянии более 10 метров, могут испытать СЛ14 на Стойкость, чтобы ухватиться за что-нибудь. Все остальное стерто с лица земли.
4. Наденьте эти зеркальные абажуры, и они обожгут вашу кожу и сольются с вашим черепом. Они позволяют видеть большие объемы данных, передаваемых по воздуху, но увеличивают сложность (+2СЛ) любой атаки дальнего действия в зонах с высоким трафиком данных.
5. Нитяной нож, покрытый розовыми водорослями. Он наносит дополнительный урон d6 при попадании, если цель не проходит

проверку на Стойкость СЛ14. Если это убивает цель, их тело наполовину разжижается, и тело атакующего отвергает одну часть кибертехнологии, заменяя ее органическим эквивалентом, изготовленным из вещества тела жертвы. Если атакующий потерпит неудачу при проверке Присутствия СЛ12, биоусиление вызывает один случайный Нано-заражение.

6. Аудиозапись бормотания сумасшедшего на ручке диктофона, изуродованной пламенем. При громком воспроизведении все проверки имеют +2СЛ для всех, кто находится в комнате, даже если они этого не слышат.

7. Брелок-мемстик с 'Машинный призрак', написанный от руки на элегантной этикетке. Приводит к неисправности первой части технологии, в которую она вставлена, для раундов d6. Теперь элемент является хозяином разумного искусственного интеллекта до тех пор, пока устройство не будет перезагружено. Если устройство может взаимодействовать с другими элементами, то ИИ может сбежать. Используйте соответствующие таблицы данных, чтобы определить его личность и поведение.

8. Испачканный пылью пуленепробиваемый жилет. Гранты -защита d4. Всякий раз, когда урон уменьшается на 4, кожа владельца деформируется до текстуры, похожей на кору, вокруг предполагаемого места ранения.

9. Smartgun™ с вырванным кабелем RCD-link и грубой резьбой в виде перечеркнутого ушка на рукоятке. Замена соединительного кабеля и подключение домкрата создают голос в вашей голове. Голос предлагает вам советы о наиболее прямом подходе к вашей цели, но не принимает во внимание последствия или мораль. Если вы прислушаетесь к совету пистолета, он выстрелит с - 1СЛ d3 раза в день.

10. Завернутый бургер, который светится слегка пурпурный и гудит на низкой частоте. Съешьте это, и вы на неделю впадете в мучительную боль, ваша пищеварительная система теперь колонизирована чужеродными бактериями. После этой недели вам больше не нужна еда, чтобы жить. Вы получаете урон d8, когда потребляете что-либо, кроме воды. Ваше тело сморщится, увянет и умрет, если вы уйдете 3 дня без солнечного света.

// Постоянно в движении; смещается, искажается, всегда возрождается как нечто худшее. Разрушения в результате экологических катастроф, последствия воинственности истории;

современными человеческими страданиями или кровью, пролитой
безрассудной машиной капиталистического господства.
Величайшая способность человечества действительно заключается
в том, чтобы разрушать себя
творческими способами. Гибель дизайнера, смерть по заказу
потребителя, бесконечно повторяющаяся.
Ядовитые космические камни, ядерное оружие, циклические
революции, воюющие нации, воюющие корпорации,
воюющие соседи; пандемии, цунами, вулканы.
Между всем этим: прямые человеко-машинные интерфейсы,
тактические нейронные имплантаты и бактерии из
космоса, захватывающие межклеточных нанороботов.
И небо полно рекламы. //

Каждый человек с чем-то взаимодействует/ что-то вводит/ чем-то
заражается/
заражается паразитами. Каждый хочет чего-то от
всех остальных. Каждый человек - лжец и мошенник.
Все хотят больше кредитов. //

Добро пожаловать в год 20X3. //

Добро пожаловать в город СУ_

МЫ
ДОЛЖНЫ
БЫЛИ
СЖЕЧЬ
ЭТОТ
ГОРОД
СТОЛЕТИЕ
НАЗАД

Ню-капиталисты правят из стеклянных башен в Центре./
Бессмертные ОГ Денежные аристократы в закрытых особняках, в
закрытых сообществах, в закрытых анклавах на Холмах.
VIP-знаменитости этого месяца из их персон и клубов в Порте.

Банды, гниющие на своей
территории; в трущобах,
граничащих с G0.

Нео-медиумы из любого
проклятого логова, которое
их культ называет священной
землей

ВСЕ ОНИ СТРОЯТ
СОБСТВЕННЫЕ КОРОЛЕВСТВА
И АРМИИ

Центр

Корпоративная/бизнес зона

01 ————— текст с VHR||-3:4 актуальностью

Горы к западу увенчанные неонам и голографическим кристаллом с видом на G0 и на убогий отвратительный город ниже. Когда-то, цветущие и покрытые виллами получили свою известность после Инцидента. С скромные земли превратились в железный горизонт небоскрёбов и аркологий, всё под расчётный взгляд корпоративных офисов. Метр на метр стоит больше, чем вы заработаете за десять жизней. И они не дадут тебе забыть. Охранные Компании всегда наготове, их юрисдикции ограничены и контролируются железными контрактами в условиях прямой жесткой конкуренции. Они - сила, предназначенная для чужаков и незваных гостей. Преступления здесь совершаются белыми воротничками: финансовые, с высокими доходами, с низкими судимостями.

Богатые остаются выше закона

Алтарь консьюмеризму в виде растянувшегося торгового парка с названием "Андерсён" , постоянно строящийся под озером Грэвел, отделяющее южный и северный Централ.

Южный Централ возглавляет мегакорпа Alliansen Inc ., Мафиозная юридическая фирма Gravf/Mellberg/Tosk и нынешняя суперзвезда парочка Tuller&deVerte. Неоновый Столб как флуоресцентное солнце проливает свет на Северный Централ - Штаб квартиру Спектрала ФТ банки&Холдинги и мега храм дочерней корпоративной церкви "Фидеистическая Трансформация" , которая обещает вечное единение и загрузку сознания в божественный Mind-Cloud. Успех в загрузке сознания - под вопросом, продолжительность существования эго неизвестна.

ПОРТЫ

A1

Из города никуда не деться, даже если есть три выхода — воздух, море и космос. Порты создают иллюзию побега из запутанной вселенной стали, бетона и заброшенных складов. Черный рынок импорта из того, что осталось от остального мира, вдали от любопытных камер Охранных Корпораций (пока взятки продолжают поступать).

Наркотики и оружие, клубы и веселье; это район развлечений истинных граждан Су. Корпы, мафии, VIP-знаменитости и уличные банды соперничают за господство, их перестрелки заглушаются только какофонией демонстрируемого гедонизма.

A2

Что там еще есть? У Royal West Shipping самые большие и хорошо охраняемые склады; никто не осмеливается бросить им вызов. Всплывающие отели Idol Coffins, оформленные в стиле рок-звезд, вспыхивают, как тяжелый случай венерического заболевания, всегда рядом с самым популярным новым клубом. Ходят слухи, что там есть дверь, выкрашенная в лососевый цвет, которую охраняют два ультрахромированных гиганта в коричневых фраках, якобы ведущая в ресторан, настолько эксклюзивный, что даже гид не может найти столик.

A3

ЗАКРЫТО.

G0 (Джи-Зиро)

Это место, где упал камень, где упали бомбы.

Постапокалиптическая трясина, находящаяся в карантине за массивной стеной, контролируемой автоматическими турелями и вооруженными дронами. Вход в сектор без надлежащей защиты по-прежнему является смертным приговором — если смертоносные наноразрывы, очаги нервно-паралитического газа или радиоактивная космическая пыль не убьют вас, то это сделает то, что, черт возьми, издаст ЭТОТ ШУМ ночью. Большая часть территории представляет собой заболоченный металлолом и искореженную сталь, но некоторые из старейших средневековых частей Су все еще стоят. Отбросы в поисках антикварного хлама, контрабандисты, торгующие товарами, культисты, ищущие свою нечестивую правду и ученые, ищущие способ извлечь выгоду из радиоактивных осадков, — единственные существа, которых вы здесь встретите. Единственные люди, то есть.

Говорят, что одна из дверей на бастине G0 ведет в подземный убийственный клуб/музыкальное заведение под названием My Wall. Говорят, что тайные общества, такие как сестры Терпишор, часто посещают его, используя в качестве передовой базы для своего анклава глубоко под Старым Су.

ИНДУСТРИАЛЬНЫЙ

Промышленные зоны Су – кошмарные секторы; гигантские по масштабу, переполненные ядом и опасностью. На стальном острове Mosscroft царит самое отвратительное из всех – ядовитый адский пейзаж, соперничающий по размерам с Центральным. Лабиринт из колючей проволоки, извергающий дым фабрик и перегруженных электростанций, где перегруженных работой и низкооплачиваемых работников загоняют, как скот, чтобы они трудились, пока не сломаются. Промышленность должна обеспечивать вечное потребление Су.

Тошнотворный смог особенно окутывает западный Mosscroft, питаемый химическим текстильным заводом Kaytell Makers и ACGS оружейный завод. Однако зловоние невыносимо на юге, где рыба и другие биоматериалы перерабатываются AST в съедобные/несъедобные продукты.

ТРУЩОБЫ

Все, что находится рядом с G0, имеет видимые шрамы от инцидента, как здания, так и люди. Гноящиеся струпья, следы ожогов, психический шок и некоторые вещи более... зловещие. Чувствующий. Трущобы искалечены тяжестью их ран. Банды сражаются с культами, культы сражаются с ополченцами; неконтролируемая спираль насилия, наркотиков и разрушений, чтобы определить, кто контролирует осколки Су. Вы найдете большинство вещей среди этих захудалых сточных канав: честных, но сломленных людей, мечтающих о другом будущем, подпольные теневые рынки продуктов питания / топлива / украденной военной

техники, клиники риппердоков, которые могут просто вылечить вас или извлечь ваши органы.

Ядовитые Гадюки, крупные игроки в торговле наркотиками Су, и Наследники Кергоза ведут долгую и кровопролитную бандитскую войну, которая делает жалкую жизнь еще хуже, особенно в Бигмосс. Наследники проводят свои черные таинства и Наноманитные кровавые обряды на полях Скотного двора, окрашивая их в красный цвет во имя двуглавых инопланетных демонов, которым они поклоняются. В Лейктоне стены пропитаны гнилью; испорченная жижа просачивается из G0 и вызывает наномолекулярные вспышки в системе водоснабжения. Лилипонд охраняет свои границы под дулом пистолета, с помощью вооруженных отрядов гражданской бдительности, отстаивающих свою собственную идею мира.

НА ВОДЕ

Город – это бьющийся в конвульсиях зараженный левиафан. Бетонные и хрустальные фасады – это его изодранная плоть; многочисленные озера, каналы и протоки – его едкие вены, перекачивающие кислую воду, зловонные отходы и раздутые трупы через его шлюзы и шлюзы-шлюз.

Под паутиной мостов, соединяющих многочисленные острова Су, находится нескончаемая суeta катеров-такси, торговых барж, плавучих домов и супертанкеров, бороздящих толстые берега и пенящиеся волны. Это не пригодно для питья, но Synergy Water & Power Co и другие готовы продать отчаявшимся все, что угодно. Всем нужна вода.

Архипелаг выход Су запутывает корабли в подвижных лабиринтах усиленно патрулируемых аквакультурных вольеров. Дальше на восток распространяется бескрайнее пространство бездонных, бушующих вод – мертвое кладбище нефтяных морей вышек, мерцающих голомаяков, похожих на сирены, и дрейфующие пластиковых континентов, которые заманивают суда в заблуждение из любых далеких портов, в которых они обнаруживаются.

ХОЛМЫ

ДОСТУП ЗАПРЕЩЕН

Надежно запертые за воротами ворот, холмы и долины вдали от городских просторов портов и Центральной части кишат похожими на крепости виллами и особняками, поглощенными частными парками и легкомысленным великолепием. Чем выше вы поднимаетесь, тем больше роскошь, тем строже охрана. Официально в Горах нет преступности, поскольку любое незнакомое лицо отслеживается и отображается в паноптикуме каналов наблюдения, а сотрудникам охранных корпораций хорошо платят за их осмотрительность и жестокость, когда они имеют дело с кем-либо без приглашения или дома здесь.

Галгбакен - район со старыми деньгами. Дом для трех самых влиятельных людей Су: генеральный директор UCS-United Citadel Security г-н О.Б.П. Ганнер, президент правления Alliansen Inc. г-жа Лиа, и Доктор Дэви, ведущий исследователь TG Labs.

Несколько новых зданий на Оук-Айлз построены в удивительно древних и оккультных архитектурных стилях. Не существует никаких публичных записей о принадлежности или назначении этих сооружений, которые зловеще смотрятся на горизонте.

ПРОМЕЖУТОК

давай притворимся, что этого никогда не было

Наемные работники, кабинетные зомби, винтики в машине хранятся здесь вживую в бесконечных рядах безвкусных многоквартирных домов. Затуманенный гнетущей перспективой безликого конкретного брутализма, рекламируемого в каждый момент бодрствования. Здесь есть болезнь; такая же раздражительная, как мерцающий свет, гиперлокальная джентрификация наводнит сектор приверженцами тенденций и предпринимателями бутиков. Несколько дней спустя они исчезают, используя еще одну "скрытую жемчужину", подобно нашествию саранчи, прочесывающей умирающую землю.

.В настоящее время в БЕРНЧЕРЧ-ХЕКС появилось множество продуктовых киосков, торгующих мясом с микобиотиками, незаконно выращенным под водой в G0.

.СВАРТА недавно была эпицентром шумихи вокруг кибербайков, которая жестоко закончилась, когда соперничающие кланы дорожных бегунов разбомбили большую часть района в борьбе за господство над местными жителями.

.Примечательный тюремный комплекс БОРГХОЛЬДА делает его особняком: некоторым районам почти пять столетий, и каждый год строятся новые. Местные жители живут в небольших виллах или многоквартирных домах. Замкнутые, они с подозрением относятся к остальному населению Сая. Они знают город, в котором их держат в клетках.

ЗА ПРЕДЕЛАМИ СУ

ГОРОД пожирает всё, что видит.

Он выслеживает и взбалтывает землю, он превращает бесплодный океан в кипяток, он заключает мир природы в свои подпитываемые наркотиками, чрезмерно раздутые клетки.

Заводские мясные фермы

За чертой города находятся поля на электрифицированных полях для автоматизированных сельскохозяйственных машин
В тех немногих лесах, что остались, доминируют целые армии жужжащих, пилящих или сжигающих дронов-лесорубов, которым наплевать на размеры соборов.
СОКРАТИТЬ.

ГОРОДА-ГРОВНИЦЫ

Обломки городов, разрушенных и заброшенных во время последней волны мегаурбанизации. Здесь кланы дорожных бегунов укрываются от загрязнения, радиации, извращенной дикой природы,

экстремальных погодных условий и других, более необъяснимых явлений.

СЕТЬ

Сеть, уходящая корнями в примитивные игры и военные эксперименты с черепными гнездами, представляет собой полу-галлюцинацию по обоюдному согласию, постоянно испытываемую почти каждым. Фрактальное объединение AR, виртуальной реальности, старого интернета и киберпространства. Сеть – это вездесущее божество; она везде, во всем, в каждом человеке. Невозможно нанести на карту или сбежать. Всегда пытается вам что-то продать, держать вас в страхе и повлиять на ваше поведение.

С помощью устройства связи с сетчаткой, любой может получить доступ к верхним, неглубоким уровням. Углубляясь, за пределы зон доступа потребителей, требуется кибердека, и чтобы повлиять на ваше непосредственное окружение meatspace, вам также нужны соответствующие приложения.

Погружение вглубь требует умственной устойчивости. Погрузиться в немыслимую сложность, среди линий света во тьме разума. Считается, что обледенение черным льдом – это худший способ умереть. Но таким предупреждениям не хватает воображения. Хакерские коллективы шепчутся о странных аномалиях и загадочных, кошмарных проявлениях, скрывающихся в самых глубоких, темных хранилищах данных. Они могли быть рождены только одним или несколькими разумными существами, ужасной, бросающей вызов науке силы: ИИ. Боги. Демоны. Пришельцы.

НЕСЧАСТНЫЕ ЗАГОЛОВКИ

(контекст)

Ответственность за тотальное разорение этого жалкого мира полностью лежит на принадлежащих корпорациям ~~машины пропаганды~~ новостные команды, превращающие правду в нагнетающую страх рекламу компаний. Но каждый раз, через какое-то время, На самом деле ужасная правда возникает из этой какофонии лжи.

(система)

Гейм Мастер (ГМ) кидает кубик каждый вечер. Результат 1 активирует Несчастный Заголовок. к66 определяет, какое ужасное событие крутят в новостях этой ночью. Отрегулируйте место и людей, вовлеченных в это событие, так, чтобы оно повлияло на Игроков

Один и тот-же заголовок не должен появляться дважды, перебросьте к66, если такое произошло.

Каждый седьмой бросок Несчастливого Заголовка активирует #0x0

группа должна решить как часто эти события будут происходить, выбрав какой кубик бросать.

к100	к20	к12	к6	к4
в квартал	в месяц	2 недели	неделю	часто

Заголовок и его последствия

1.1

Война между UCS и Alliansen обостряется.

-Бомбы, истребители и рои бесшумных дронов-убийц превращают половину города в вечно расширяющуюся зону боевых действий. миллионы умирают

1.2

Арк Даган в огне.

-токсичный дым из горящей аркологии покрывает Су флуоресцентной смертоносной мглой, заставляя всех укрываться в домах и под землёй. Низкая видимость, высокая радиоактивность

1.3

616 под осадой.

-Полиция и Охранные корпорации осаждают 616-й легион, поклоняющийся безымянному дискообразному богу.
-Культ активизирует спящего агента, который начинает убивать случайных граждан, вызывая массовую панику.

1.4

Античеловеческая Биотеррористическая атака.

-Число тел растёт после биобомбардировки нескольких легковых автомобилей.
-Метро, монорельсы, трамвайные рейсы отменены, пока ведущие Охранные корпорации соревнуются в охоте на SickSickSickWorld - террористическая организация, которая взяла на себя ответственность за случившееся.

1.5

Портовый Охотник Раскрыт.

-Эксклюзивное интервью на "Утренний Су", чтобы обсудить их методы.
-Серийный убийца - это тот, кого игроки знают или тот, на кого они работали.

1.6

VIP-жнец - это VIP?

- Подробности о розыске подозреваемого в краже элитной кибертехнологии и употреблении наркотиков в эксклюзивных клубах.
- Показано, как VIP-персона, известная персонажем игроков, накачивает наркотиками последнюю жертву жнеца.

2.1

Раздача Киберпсихоза!

- Киберпсихоз ультрахромированного солдата запускает все близлежащие технологии, вызывая эпидемию высоковольтной кровожадности. "В худшем случае это просачивается в сеть", - заявляют эксперты.

2.2

Культисты похитили Шри Альруна.

- Избранный Белого Знака анонсировал "Очень публичную и очень вирусную" казнь их очень важного заложника - ГенДиректора Royal West Shipping.Рынок содрогается.
- Культи делал так и раньше.

2.3

Брешь в стене GO высвободила Нанофриков в Порты.

- Вследствие взрыва неизвестного характера, часть стены GO упала, мутировавшие Нанофрики были замечены, громя Порты.

2.4

Отключение электроэнергии в Лилипонде, в то время когда по улицам проливается кровь.

- Народная ополчение LP барикадирует улицы, пока банды атакуют в кромешной тьме.Synergy Water & Power Co винят во всём ошибку в софте, но не уточняют когда сумеют всё починить.

2.5

Цены на боеприпасы взлетели до небес!

- Нехватка боеприпасов поражает Су после разрушительного взрыва на заводе по производству боеприпасов ACGS, проделавшего дыру в силуэте города.
- Магазины по цене золота, а ближнее оружие стало дешёвой альтернативой.

2.6

Адам R3 взят в заложники Черной Луной!

-Повсеместная паника, поскольку хакеры-террористы Черная Луна угрожает перегрузить ИИ центра термоядерного реактора. Их требования пока неизвестны.

3.1

Набор таинственных сообщений Жуткий танец вне культа

→ Пиратский сигнал транслируется 'Xhive движется в такт поклонению" на каждом УЗО. Залитый кровью водоворот клинков и пуль, заявленный местным культом судного дня "Танцоры", распространился по всему городу.

3.2

Отделение в аркологии ПримаЛукса

→ MilCorps синхронизируются, поскольку крупнейшая аркология Су объявляет о независимости. Все попытки проникнуть в "свободное убежище для угнетенных" были встречены шквалом уничтожающих лазеров, электромагнитных полей и химических бомб.

3.3

Механизаторы Андерсьон бастуют, вместо этого планируют публичную вечеринку

→ Десятки тысяч любопытных гостей ожидают сегодня вечером, когда строительная площадка откроется для первой ночи вечеринок.

→ Структурная целостность недостроенного подводного рая остается неопределенной.

3.4

Увеличение бюджета полиции, обещание вернуться к нормальной жизни

= Совет Безопасности Су проводит политику блокирования с нулевой терпимостью для обуздания преступных элементов. Полиции рекомендуется стрелять на месте в любые подозрительные группы.→ Эта политика вводится в районе работы ПК.

3.5

Консультация по водопроводной воде!

→ Службы водоснабжения начали отключать воду по всему Су и предупреждают тех, у кого все еще есть доступ. Пока не было дано никаких объяснений, за исключением того, что потребление "невероятно опасно".

55187SL.21/2 -----<:>

Продажа питьевой воды; синхронизация деталей.

1191816.01/9 ----,----<->

ПРОСТО ВСКИПЯТИТЕ ЕЁ! ПОЧЕМУ Я УДАЛЯЮСЬ

3.6

VIP дуэт Алексис выходит на ура

→ Несмотря на то, что VIP-дуэт в основном знаменит тем, что позволяет платным фанатам устраивать свои накачаные наркотиками ночи безудержного веселья в портах, он завершил свой тур самодельным взрывом в квартире на севере Централа.

→ Все их состояние должно быть разделено между их дилером, пластическим хирургом и контактным лицом ПК, который якобы никогда даже не слышал об этой паре.

4.1

Зона боевых действий: Гавань кричащего камня

→ Взрывы и опрокинутые грузовые суда вызвали массовую войну между (предполагаемыми) наркоторговцами/предпринимателями кофеен Red Lions и (предполагаемые) киберорганские комбайны Хабатанум.

→ Неясно, какая группа спровоцировала конфликт.

4.2

Взвинчивание цен Фармацевтическим картелем

→ "Никакого картеля не существует. Это не конспирологическая клевета на наши научно-исследовательские группы", - говорит А. Густафссон, член правления дюжины медицинских компаний в городе.

→ Все медицинские услуги теперь в десять раз дороже обычной цены.

ОГРАНИЧЕННОЕ ПРЕДЛОЖЕНИЕ! Мост жизни Vita Sync. Теперь скидка 20%! Общие истории. Обмен опытом. Общая система жизнеобеспечения КРИТА. Создайте настоящую связь сегодня.

4.3

Рой приносит Гудящий адский пейзаж в Су

→ Нашествие жужжащей саранчи уничтожило промышленные фермы на юге и теперь добралось до города, закрыв солнце тем, кто находится на среднем уровне или ниже. Стоимость продуктов питания взлетит до небес в течение следующих двух недель. Голодный бунт.

404

Хакерская атака или плохая эксплуатация?

= The Net_GLITCHES почему не работает hiiii i ing!"_%/ Никто не претендует на респо"ROGUE AI b

4.5

Экотерроризм?

→ Аркологический (инопланетянин?) растительный организм появился за одну ночь в Скотных полях. Ученым еще предстоит определить его происхождение или потенциальную угрозу, поскольку связь дает сбои, а жертвы, вызванные его прибытием, мутируют за пределами анализа в полевых лабораториях.

----> АРЕНА ДЛЯ АТАКИ РАСТЕНИЙ <----

ОКОНЧАТЕЛЬНАЯ БОЙНЯ ЗРИТЕЛЬНОГО ВОСПРИЯТИЯ КОРЫ ГОЛОВНОГО МОЗГА

Предварительная синхронизация Теперь Ограниченная подписка + 7021 осталось*

Присоединяйтесь к битве за скотные поля в glorious 100k. Подстригите изгороди ада с помощью более чем 500 уникальных видов оружия.

AVR-ТРАНСЛЯЦИЯ В РЕАЛЬНОМ ВРЕМЕНИ В ИГРУ. БЫТЬ ТАМ, НО НЕ БЫТЬ.

ПРОИГРАВШИЕ СРАЖАЮТСЯ И УМИРАЮТ. ПОБЕДИТЕЛИ ОСТАЮТСЯ И ИГРАЮТ.

4.6

Гроза и G0

Облака пыли закрыли три порта

= Все движение в Су и из него откладывается до прояснения погоды. Не рекомендуется совершать несущественные поездки по городским улицам, обработанным пескоструйной обработкой.

5.1

Экономика в руинах:

Катастрофическая ошибка или

Коварная кибератака?

→ По состоянию на сегодняшнее утро деньги не имеют ценности, учетные записи работают неправильно, а все глобальные финансовые данные повреждены.

→ Короче говоря, все я бесполезно. Если повезет (?), системы резервные копии снова заработают через 6 недель.

e-99

1178691,91/Т-<.>

ГДЕ, ЧЕРТ ВОЗЬМИ, НА САМОМ ДЕЛЕ МОИ ДЕНЬГИ??

018TR20.00/1 -''---.<.>

Ладно, буквально нулевая разница для моей сломанной задницы.

5.2

Цунами обрушилось на Mosscroft, уровень моря повышается!

→ Прибрежные сектора опустошены титаническими волнами. Фабрики Mosscroft выбрасывают свои химикаты в воду, превращая ее в токсичный коктейль.

→ Канализационные коллекторы и служебные туннели через залив Су затоплены. Зловоние никогда не проходит.

5.3

Консультации по качеству воздуха

→ Из-за утечки загрязняющих веществ наземная зона Mosscroft объявлена запретная зона. Фильтрующие маски необходимы для длительной деятельности на свежем воздухе в соседних районах.

5.4

Отключитесь после прочтения!

→ Новый интерфейсный червь распространяется по всем общедоступным сетям УЗО. Он атакует центр памяти как биологического мозга, так и цифрового хранилища любого подключенного устройства. Несколько инфицированных впадают в убийственную ярость вскоре после заражения.

→ Все общедоступные сети должны быть отключены.

5.5

КИБОРГИ ПОБЕЖДАЮТ!

→ Праздничные беспорядки фанатов перекрыли несколько городских кварталов без каких-либо признаков прекращения. Это продолжается неделями.

5.6

Побег из тюрьмы Боргхильд!

→ Megaward 9 изгоняет 5000 заключенных, которые разбегаются, прячась среди арак Южного Централ. Семеро из них – печально известные, сильно киберизованные маньяки-убийцы с 10 тыс.\$ награда за голову каждого из них.

→ Копы, SecOp и безжалостные наемники теперь кишат в этом районе, убивая без разбора, соревнуясь за эти награды

6.1

Площадь Зимней бухты

ВЗОРВАНА ЯДЕРНОЙ БОМБОЙ!

→ Ядерный гриб поднимается над Су, когда Южный Централ – со всеми его арки, штаб-квартирами корпораций и доселе бессмертными толстосумами – перестает существовать. Залог и жертвы отправляют рынок в свободное падение в самый мрачный день Су после инцидента.

→ До сих пор ни одна организация не взяла на себя ответственность за это нападение.

6.2

Орбитальное десантное вторжение!

→ Парламент, хорошо вооруженная и дисциплинированная орбитальная банда, вторглась в Су из космического лифта, захватив контроль над несколькими районами.

→ Местные банды и Корпус SecCorps находятся в растерянности по мере того, как ситуация становится все более тяжелой, а тактика – все более отчаянной.

Внимание всем путешественникам

Из-за технической ошибки все вылеты немного задерживаются.

Воспользуйтесь этой возможностью, чтобы посетить магазин быстрого питания; возьмите Cyber, синхронизируйтесь с Core и расслабьтесь в наших дофаминовых капсулах customId. Скидка 5%!

6.3

Мощная волна жары обрушилась на Су

→ В течение следующих двух недель ожидаются массовые отключения электроэнергии, поскольку температура продолжает повышаться. Кондиционер должен быть нормирован за пределами торговых районов, чтобы снизить нагрузку на электросеть.

6.4

Взрыв в Лаборатории Портала InstaLeap

→ Фиолетовое небо над Саем из-за инцидента с незаконным экспериментальным объектом в Старом Су, который привел к разрыву... где-то. Военные корпорации мобилизуется с увеличенными бюджетами, и безопасность вокруг Стены повышается.

6.5

Солнечная буря Голиаф

Вызывает отключение связи

→ Все беспроводные средства связи, более продвинутые, чем антикварное радио, отключены до тех пор, пока шторм не пройдет.

6.6

Технологический восторг?

→ Поскольку медиатеатр фидеистической трансформации замолкает, а его известные участники наряду с тысячами других исчезли, общественность должна задаться вопросом: были ли наконец достигнуты их цели по эмуляции всего мозга? → 50% контактов, партнеров и врагов персонажей теперь исчезли.

#CCT-2 Пользователь не подключен

#ОСНОВНОЙ пользователь не подключен

#SLH-5 Пользователь не подключен

#PRSR_ Пользователь не подключен к повторному подключению....

В 7-й раз

несчастный

Заголовок

брошен, он

всегда будет:

#0x0

Неужели мы живем в симуляции?

/

Ректор Магнификус Профессор д-р Дуру

Эврен из СуУ нашел доказательство того, что мир - это симуляция, управляемая неизвестными сущностями.

Связаться с Эвреном для получения дальнейших комментариев не удалось. Через 12 часов симуляция сбрасывается.

→ Воспроизведите всю кампанию.

Глава II:

СИСТЕМА

МЫ ПРИЗЫВАЕМ ВАС НАРУШАТЬ ВСЕ ПРАВИЛА, ПРИВЕДЕННЫЕ В ЭТОЙ КНИГЕ.

КРОМЕ ЭТОГО.

ПРАВИЛО #00

Персонажи игроков не могут быть лояльны или испытывать симпатию к корпам или капиталистической системе.

Они могут быть вынуждены выполнять миссии за них или их приспешников. Но не заблуждайтесь — они враги.

Вы начинаете с 2d6×10₽ на анонимной кредитной карте, какой-нибудь дешевой одежде, сетчатым устройстве связи (УЗО) и

Реалистичными глазами, хромированными гарнитурами и всем, что между ними.

НАЛИЧНЫЕ

И СНАРЯЖЕНИЕ

d8

1. Зеркальные очки.
2. Карточка метро, осталось d8 поездок.
3. Похмелье.
4. Пачки сигарет real Tobacco™
5. d4+1 флэшек, проверка Стойкости СЛ 14 или +4 к СЛ на все действия на d4 раундов.
6. d4 ручных гранат, d6 урона по d3 целям.
7. Старый мотоцикл. Топливо трудно достать.
8. Краденое такси. Подделанные или удаленные транспондеры. Может вызывать аварийные сигналы при входе в зоны повышенной опасности.

d12

1. Паракорд 30 м.
2. Микро резак, мощности на d4 использования.
3. Био/ID сканер, может отслеживать человека в пределах 50 метров.
4. Дыхательная маска, обеспечивает подачу кислорода в газе или под водой.
5. Складная лестница, 5 м.
6. Аптечка первой помощи, d3 использований. Останавливает кровотечение/инфекцию и излечивает d6 ПЗ
7. Лом, d4 урона.
8. Супер смазка.
9. Арбалет с абордажным крюком, урон d4.
10. Маленьких бутылочек-пульверизаторов с кислоты.
11. Набор для осмотра места преступления.
12. Случайная кибер технология, бросок d10 на странице 69.

d12

1. Инжектор красного сока, d4 дозы. Исцеляет d10 ПЗ.
2. Адренохром HST, d3 дозы. Исцеляет d6 ПЗ, +1 ко всем способностям в течение d6 раундов, затем -1 до отдыха.
3. Дрон. Медленный, но тихо летает. Бросок на атаку и защиту +4 к СЛ во время полета.
4. Маленьких, но взломанных Робо-К9. d6+2 ПЗ., укусы d4, подчиняется только вам*
- * Определение вас является предметом дебатов и хакерских атак. Что такое человек?
5. Крошечный беспилотник наблюдения, дальность действия 300 м.
6. Оптический камуфляжный костюм.
7. Создатель шума. Засоряет 20 метровую зону поддельными данными в течение 4 минут, делая невозможными удаленную связь и наблюдение.
8. Поддельное удостоверение личности. Достаточно хорошо, чтобы пройти случайную проверку, может не сработать, если они ищут вас.
9. Обзорный козырек. Зум, камера, тепловое/ночное видение, ультразвук.
10. Случайная кибер технология, бросьте d10 на странице 69.
11. Кибердека d3 с слотами и 2 случайными приложениями.
12. Случайная Нано мощь.

СДЕЛАЙ

ПАНКА

Брось на Способности

|

Брось на своё Снаряжение

|

Брось на свой Долг

|

Брось на Глитчи

|

Брось на ПЗ

|

Покончи с этим дерьмом

ОПЦИОНАЛЬНЫЙ ВЗЛОМ

Выберите или брось на класс и следуй инструкциям класса по Снаряжению, Способностям, ПЗ, Долгам и Глитчем.

СПОСОБНОСТИ

ЛОВКОСТЬ: Красться, уворачиваться, вести машину, автоматически стрелять

ЗНАНИЯ: Науки, использование технологий или приложений

ПРИСУТСТВИЕ: Выстрел из укрытия/ стрельба, использование Нано, очарование

СИЛА: Удар, захват, подъем, бросок

СТОЙКОСТЬ: Выдерживает падение, яд и стихии

Бросьте 3d6 и используйте таблицу для подсчета очков способностей от -3 до +3. Бесклассовые панки бросают 4d6 и сбрасывают наименьшее значение для двух способностей по своему выбору. Панки с классом следуют за инструкторами своих классов.

Бросок*	1-4	5-6	7-8	9-12	13-14	15-16	17-20
Модификатор	-3	-2	-1	±0	+1	+2	+3

* Забудьте об этом после получения модификатора.

НАГРУЗКА

Вы можете без проблем носить с собой предметы обычного размера Сила+8. После пересечения этого показателя броски Силы и Ловкости имеют СЛ+2. Вы не можете нести больше, чем удвоенная Сила+8.

ПРОВЕРКИ

Чтобы успешно пройти проверку, бросьте d20 ± ваши Способности результат должен быть равен или больше сложности СЛ.

Противник не бросаются в атаку. Вместо этого персонаж игрока бросается, чтобы защищаться или сопротивляться. Например, когда противнику приходится делать бросок, чтобы противостоять яду или найти скрытую растяжку, он бросает чистую d20 против СЛ.

Оценки сложности (СЛ)

- 6 просто
- 8 рутина
- 10 легко
- 12 НОРМАЛЬНО
- 14 трудно
- 16 действительно тяжело
- 18 почти невозможно

Опциональные классы: d6

1. ГОНИМЫЙ НАНОМАНТ

Это внутри тебя. Инвестирует в твой мозг, деформируя твою плоть. Люди теперь тебя боятся. Они боятся силы которая отравляет вас. Ты тоже напуган.

ПЗ: Стойкость+d4

2d Глитчей

Вы заразились, когда

1. Вы провели бурную ночь с группой неоязыческих культистов, совершая нечестивые обряды какому-то змеиному богу.
2. Звезда упала рядом с вашим зданием, а вы были любопытным ребенком.
3. Вы нашли наркотики. Бесплатные наркотики. Они не были ни наркотиками, ни полностью бесплатными.
4. Вас похитили и подвергли ужасным экспериментам.
5. Крыса из G0 укусила тебя.
6. Ты родился.

СТРАННЫЙ Брось 3d6+2 на Присутствие

БОЛЬНОЙ Брось 3d6-2 на Стойкость

Начните с одной случайной наносилой. Любое стартовое приложение или Кибертех заменяется случайным Нано. Бросок d6 для оружия и d2 для брони.

У вас также есть одно из этого:

- 1... Странный нож, похожий на лист. Наносит урон d4, и жертвы должны проверить Стойкость или будут терять по 1 ПЗ на протяжении d6 раундов.
- 2... Молочно-белые глаза, которые видят ложь насквозь. Один раз в день, когда вы считаете, что вам солгали, бросьте Присутствие СЛ 8. В случае успеха вы можете определить, где находится цель до конца дня.
- 3... Жжено-оранжевая, похожая на камень кожа. Нанеси себе d4 урона, который не подлежит уменьшению при попытке защиты. Вместо этого вы получаете дополнительный урон d8, поскольку часть вашей кожи сорвана.
- 4... Второй рот там, где раньше был твой пупок. Любая пища или наркотики, употребляемые с вашим пупок-рот в два раза эффективнее.
- 5... Удлиненный, заостренный и полупрозрачный череп. Ваш мозг сияет изнутри, излучая свет, подобный свету свечи.
- 6... Чешуя покрывает большую часть вашего тела. Любой бросок на сопротивление холоду, жаре или радиации совершается со СЛ-4.

2. СГОРЕВШИЙ ХАКЕР

/. Ты был одним из самых ловких декеров в СУ. Никто не мог использовать технологии или искривлять мир с помощью Приложений, как могли вы. @@@@&_/. Вы не знаете, что пошло не так. Ты все испортил. Может быть, вас обманули; может быть, вы проявили небрежность./. Ты увидел ужасную правду, и теперь ты сторел. ////////// Ни коллектива, ни запасного варианта, ничего.

ПЗ: Стойкость+d6

Глитчи d2

-----*-----*-----*-----*

[РЕЖУЩАЯ КРОМКА]

Бросьте 3d6+2 на Знания.

[НЕЗДОРОВЫЙ ОБРАЗ ЖИЗНИ]

Бросьте 3d6-1 на Силу и Стойкость. Начните с

кибердекой со Знания+4 слота и случайным Приложением.

/// Любой брошенной Nano или Кибер технология заменяется новым случайным Приложением.

/// Бросок d8 для оружия, d2 для брони и 6d10×1к\$ долга.

ВЫ СОЗДАЛИ ПРИЛОЖЕНИЕ d6:

1. Воргтригга-0,5. Спровоцируйте проверку на Киберпсихоз для одной ближайшей цели.
2. Закон1. Смещает изображения вокруг вас, делая вас невидимым для всех технологий (кроме настоящего искусственного интеллекта) в течение 10 минут.
3. Бум-бум. d4 простых устройства находящиеся поблизости взрываются (лампы, мониторы, камеры и т.д.). d6 урона по d4 цели.
4. Замена копии. d10 раундов вся техника в радиусе 30м. примет вас за другого человека, и наоборот.
5. тЕррор. Код Target отображает подсознательные, персонализированные образы кошмаров, которые искажают реальность. Проверка Присутствие СЛ14 или неспособность действовать в течение d4 раундов.
6. DvG-слинг. Наносите урон кибер-цели или дрону/транспортному средству/меху в зависимости от их размера. Цели размером с собаку получают урон d6, человек - d10,

автомобиль - 2d8, а более крупные цели - 2d12.

Глубоко погрузившись в киберпространство, вы обнаружили ужасную правду d6:

1. Публичные лица правления UCS сфабрикованы. Их не существует. Кто управляет UCS?
2. Беспилотные летательные аппараты-невидимки разгружают большое количество чего-то в G0 дождливыми ночами.
3. ИИ-изгои стекаются в СУ больше, чем где-либо еще в мире.
4. Нанобактерии просачиваются в сеть. Что это вообще значит? Кто это скрывает?
5. Два ИИ слились в двуглавый разум. Его интеллект находится за пределами нашего понимания.
6. Неизвестный коллектив открыл бэкдоры в основных узлах передачи данных СУ. Ни один хакер не претендовал на кредит.

3. УВОЛЕННЫЙ КОРП-УБИЙЦА

Хороший солдат в плохой компании, всегда сражающийся на чужой войне во имя жадности. Капитализм достаточно быстро подавил ваш энтузиазм, и вас уволили без выходного пособия.

ПЗ_СТОЙКОСТЬ+D8
D2 ГЛИТЧЕЙ

Эмоционально травмированный морпех, бросьте 3d6-1 на Знания и Присутствие. Крепкий, как гвоздь, бросьте 3d6+2 для Стойкости. Вы бросаете d4+1 на броню.

Проверки автоогня всегда имеют -1СЛ.
Корпорация хочет твоей смерти.

ВЫ ВЗЯЛИ ЧТО-ТО У СВОЕГО РАБОТОДАТЕЛЯ, КОГДА УВОЛИЛИСЬ ИЗ ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ:

1.
Крупнокалиберный пулемет старой школы. d12 урона, но шанс поломки при броске урона 1 из 12. Вы можете исправить это, если у вас будет 10 минут спокойного времени.
- 2.

Прототип штурмовой винтовки Smart [™] (d10a урона). Стрельба из-за угла, прицел камера, гранатомет, работа.

3.

Стойкость+5 ручных гранат и 5 светозумовых гранат. Вы бросаете гранаты с СЛ-2.

4.

Тяжелая лазерная пушка. d12 урона, Присутствие СЛ14 против людей, ботов и животных. урон 3d12, Присутствие СЛ10 против транспортных средств, турелей или аналогичных целей.

5.

Воздушная пушка для борьбы с толпой. d6 урона, может поражать до d3 целей, расположенных близко друг к другу.

6. Зажигательный дробовик. d10 урона и испытание Ловкость СЛ12 или легковоспламеняющиеся материалы воспламеняются, +d6 урона в следующем раунде.

ВАШЕ РАЗМЕЩЕНИЕ:

1.Проникли в Центральную часть Су. Вы хорошо знаете этот район.

2. Хриплая орбитальная станция. Пролом стен в невесомости и казни в воздушных шлюзах были вашей идеей для развлечения.

3. Морской рейдер. Взрывал буровые установки, подводные лаборатории и иногда корабли.

4. Мобильный корпус буровых установок в пустоши. Выкашиваешь дорожных бегунов, саботируя конкурирующую инфраструктуру, сжигая то немного, что осталось от природы.

5. Корпорация Periglacial Sec Corp. Хищение высвобожденного газа и биологического оружия для вашего работодателя.

6. Так далеко дело не зашло. Вымытый.

4. ОСИРОТЕВШАЯ МЕХАНИЧЕСКАЯ ГОЛОВА

Люди ненадежны. Социально. Физически. Эмоционально.

Слабые тела и более слабая воля. Они изношены, не поддаются починке. Вместо этого вы овладели бесчувственной сталью

и лояльным кодексом. Вы можете чинить, водить и пилотировать любую машину.

Машинам, которым вы можете доверять.

СПОСОБНОСТИ

ПЗ: Стойкость+d8

d4 Глитчей

ИНЖЕНЕР, бросьте 3d6+2 на Знания.

ПРЕДПОЧИТАЕТ МАШИНЫ, бросьте 3d6-2 для Присутствия.

Проверка Знания СЛ10, когда пытаетесь

отремонтировать какую-либо технику или пилотировать транспортное средство, беспилотник или другую машину.

Ты пилот (d6)

1. ПОЛУАВТОНОМНЫЙ квадрокоптер с инструментами, включая сканер здоровья и фонарик. Преданный, но со своим отношением. Укусы наносят урон d4, Знания+d8 ПЗ и -d2 брони.
2. ЛЕТАЮЩИЙ БЕСПИЛОТНИК. Следует основным командам. Знания+d12 ПЗ, -d6 брони и штурмовая винтовка (d8).
3. ТРИ НАБЛЮДАТЕЛЬНЫХ дрона размером с МУХУ, оснащенных камерой, 3D-сканер и тепловой датчик соответственно. Невероятно хрупкий. Ожидаемый инструмент корпоративного шпионажа.
4. ПРОТОТИП ГУСЕНИЧНОГО беспилотника с лазерной турелью (d12). Знания+d10 ПЗ, -d6 брони. Может следовать расширенным командам. Нуждается в жесткой перезагрузке после наносит максимальный урон.
5. БРОНИРОВАННЫЙ ФУРГОН. Пять сидений и завалены всяким хламом. Под всем этим есть люк контрабандиста. Раз в день проверяйте знания СЛ 8, чтобы найти запасную часть, необходимую для ремонта любой сломанной техники.
6. ХОДЯЧЕЕ ОРУЖИЕ платформа. Почти неразрушимый, достаточно большой, чтобы ездить верхом, и чертовски дерганый. Батарея противотанковых средств (2d10) уничтожает большинство стен, дверей и транспортных средств одним выстрелом. Имеет 2 шанса из 6 выйти из строя после выстрела. Требуется d4 часа для ремонта.

Ты доверял им, а потом они (d6)

1. Исчез в G0. Ищу передовую лабораторию, которая, по слухам, пережила инцидент.
2. Были объявлены мертвыми. Но ты знаешь, что их душа живет внутри чего-то другого.
3. Были занесены в черный список Корпы анонимной группой убийц.
4. Оставил тебя, чтобы присоединиться к отряду дорожных бегунов. Они собирают металлолом в реках на севере.
5. Прослушивается, преследуется конкурирующими дронами и ботинками. Пережидая жару.
6. Лег в коматозном состоянии в Центральной Больница СҮ. Предположительно несчастный случай в мастерской. С ними все в порядке, пока на их счету есть я

5. КИБЕРСЛЕШЕР ОТСТУПНИК

Вы — воплощение СМЕРТИ — бешеный шквал хрома, убийств и окровавленной стали. Но твоя ярость — это не бессмысленная ярость. Вы сочетаете свое тренированное и кибернетически усовершенствованное тело с не менее дисциплинированным разумом. Раньше ты убивал за дело, за идеал. Сейчас? Ты убиваешь за деньги.

ПЗ: Стойкость+d10, d3 Глитчей

ТЕЛО И ДУША

Брось 3d6+1 для Стойкости и Присутствия.

НЕ ЧИТАТЕЛЬ

Бросьте 3d6-2 на Знания.

Начните с одного броска d12 для случайной Кибертехнологии.

Замените любое Приложение или Nano другим броском d12 кибертехнологии.

Вы пытаетесь начинать каждый день с (d6)

1. Занятия йогой и медитацией.
2. Выпиваете смесь тщательно отобранных и отмеренных стимуляторов.
3. Усердно ухаживаете за своими тремя любимыми растениями.
4. Одержимо раскладываете свою одежду и чистите свое снаряжение.

5. Делаете рекреационное переливание крови.
6. Усиление вашего внутреннего демона с помощью ритуала магии хаоса.

Ваш плащ скрывает большую часть вашего d6:

1. Древний клинок (d8), заявивший 1.000 душ. Или ты так говоришь. Если вы первым наносите удар в бою, вы наносите двойной урон.
2. Бензопила для резки стали (d8). Абсолютно не создан для боя. При нанесении максимального урона он застревает на d3 раунда, автоматически нанося урон до тех пор, пока остается там.
3. Нить накаливания zweihänder (d10), которая заставляет всех вокруг вас нервничать. Крыты поражают с такой силой, что ваша цель подбрасывается в воздух, что делает их легкой мишенью (СЛ-2) для всех остальных.
4. Бейсбольная бита, обернутая проволокой (d8) подключенный к батарее. Вы можете перезарядить её, нанося +d4 урона вашей цели и себе.
5. Двойные логаны (d8), которые издают этот звук, когда вы их вытаскиваете. Один раз за бой вы можете удивить жертву, также выпустив когти на ногах, атакуя со СЛ 8.
6. Чертов цеп (d8). С шипами. Абсолютно средневековый. Сминает и разносит в клочья вражескую броню на один уровень при попадании на 6+ урона.

6. ПОКИНУВШИЙ БАНДУ

Ты бежал из единственной банды, которая прикрывала твою спину и относилась к тебе не просто как к мусору из трущоб. Они были твоей семьей, и ты проливал кровь, воровал, сражался и убивал за них. Теперь они ушли, так что ты должен сохранять самообладание.

СПОСОБНОСТИ

ПЗ: Стойкость+d6 / d3 Глитчей

Маленький, бросьте 3d6-2 для Стойкости. Скрытный, все проверки Присутствия и Ловкости СЛ-2. Бросок d6 для оружия и d2 для брони.

Твоя банда

1. Была ликвидирована конкурирующей бандой. Они тоже думают, что ты мертв.
2. Меня увезли. Копы думали, что ты просто пацан-панк. Никто тебя не сдавал.
3. Предала тебя. Оставили тебя умирать в канаве. Они не знают, что ты выжил.
4. Ушел в G0 с новообретенным религиозным пылом. Они оставили тебя и еще нескольких скептиков позади.
5. Нарушил единственные правила, которые отделяют преступника от монстра. Ты ушел в плохих отношениях.
6. Вас выгнали за нарушение кодекса. Они убьют тебя, если увидят снова.

Вашей специальностью было:

I УДАР. При внезапной атаке проверка Ловкость СЛ10. В случае успеха вы наносите один удар оружием ближнего боя, нанося обычный урон +3.

II ДРАКИ. Проверка Ловкость СЛ14, чтобы нанести сокрушительный удар противнику в ближнем бою.

Нанесите обычный урон и дайте всем союзникам -2 к СЛ на их следующие атаки против того же врага.

III БНЁ. У вас есть талант открывать двери и проникать внутрь зданий. Проверка Ловкость СЛ10, чтобы взломать любой механический замок, или Знания СЛ10 для любого электронного замка. Вы начинаете с наборов инструментов как для механического, так и для электронного взлома замков.

IV ОГРАЖДЕНИЕ. Вы знаете потенциальных покупателей практически для всего. Один раз в день вы можете сделать проверку

Присутствия СЛ12, чтобы вспомнить имя человека в СУ, который, возможно, захочет и сможет купить любые незаконные товары, V

УБОРКА. Вы знаете, как убрать улики с места преступления.

Начните с двух ДНК-бомб и большой бутылки кислоты.

VI НАПАДЕНИЯ. Тебе всегда нравилось подобный Олд-скул: Обе руки подняты и бежишь прямо на врага. С какого бы оружия вы ни начали, вы начинаете с одного для каждой руки. Вы можете

использовать его для проведения второй атаки в каждом раунде со СЛ 14.

ОПЦИОНАЛЬНЫЕ ТАБЛИЦЫ

СТИЛЬ (d100)

- 01-02. Зеро-кор
- 03-04. Кислотная панда
- 05-06. Зверь
- 07-08. Биткрушитель
- 09-10. Кровавый спорт
- 11-12. Ядро трупа
- 13-14. Кодовый народ
- 15-16. Конвертер
- 17-18. Корпо дрон
- 19-20. Космопанк
- 21-22. Cvlt
- 23-24. Кибер-корочка
- 25-26. КиПоп
- 27-28. Демониста
- 29-30. Смертельный блок
- 31-32. Штурмовик рока
- 33-34. Упырь
- 35-36. Режим сбоя
- 37-38. Обжигатель
- 39-40. Отбросы сточных канав
- 41-42. Гексакор
- 43-44. Гипер-стрит
- 45-46. Режим уничтожения
- 47-48. Мета
- 49-50. Подражатель
- 51-52. Минимальный
- 53-54. Минотавр
- 55-56. Волна мобья
- 57-58. Чудовищная волна
- 59-60. Убийственный корень
- 61-62. Некро-поп
- 63-64. Евротриппер
- 65-66. Ньюфлеш

67-68. Ньюгот
69-70. Ньюпреп
71-72. Океанская волна
73-74. OG
75-76. Олдскульный киберпанк
77-78. Орбитальный
79-80. Послевоенная жизнь
81-82. Пиркор
83-84. Рот-бритва
85-86. Ретро-металл
87-88. Бунтующий ребенок
89-90. Режим робота
91-92. Роликовый громила
93-94. Технонуар
95-96. Традиционный панк
97-98. Настенный гот
99-00. Расточитель

ОСОБЕННОСТИ (d100)

01-02. Обилие колец
03-04. Всё монохромное
05-06. Искусственная кожа
07-08. Звероподобный
09-10. Сломанный нос
11-12. Шрамы от ожогов
13-14. Полностью безволосый
15-16. Косметические жабры
17-18. Покрит татуировками
19-20. Настроенный голосовой ящик
21-22. Растрепанный вид
23-24. //Кукольное лицо
25-26. /Дуэльные шрамы
27-28. /Сложная прическа
29-30. /Увеличенные скулы
31-32. /Флуоресцентные вены
33-34. /Дисплей на лбу
35-36. /Гигантская установка для шлема УЗО
37-38. //Блестящая кожа
39-40. /Светящийся респиратор
41-42. Золотые гриллзы
43-44. Повязка на голову

45-46. Сильно налегает на макияж
47-48. Голоморфное лицо
49-50. Интересные духи
51-52. /Кружевная отделка
53-54. /Лазерная маркировка
55-56. /Безгубый — только зубы
57-58. /Зеркальные глаза
59-60. /Больше пластика, чем кожи
61-62. /Омертвевшее лицо
63-64. /Нечеловеческие уши
65-66. /Ладони, покрытые записками
67-68. /Передозировка по шаблону
69-70. /Много пирсинга
71-72. /Сияющие брови
73-74. /Радужная стрижка
75-76. /Ритуальные шрамы
77-78. /Похож на робота
79-80. /Наплечники
81-82. /Подкожные имплантаты
83-84. /Тонны ювелирных изделий
85-86. /Традиционные амулеты
87-88. /Полупрозрачная кожа
89-90. /Прозрачная одежда
91-92. /Растрепанные волосы
93-94. /Неестественные глаза
95-96. /Лицо, покрытое УФ-краской
97-98. /Двойник VIP-а
99-00. /Боевой раскрас

ХОЧЕШЬ (d20)

- 1 АНАРХИЯ
- 2 СОЖГИ ВСЕ ЭТО ДОТЛА
- 3 НАЛИЧНЫЕ
- 4 НАРКОТИКИ
- 5 ПРОСВЕТЛЕНИЕ
- 6 СЛАВА
- 7 СВОБОДА
- 8 ВЕСЕЛЬЕ
- 9 СПРАВЕДЛИВОСТЬ
- 10 ЛЮБОВЬ
- 11 ХАОС

- 12 ВЛАСТЬ НАД ДРУГИМИ
- 13 МЕСТЬ
- 14 БЕЗОПАСНОСТЬ ДЛЯ БЛИЗКИХ
- 15 СПАСТИ МИР
- 16 ВИДЕТЬ, КАК ДРУГИЕ ТЕРПЯТ НЕУДАЧУ
- 17 САМОКОНТРОЛЬ
- 18 САМОРЕАЛИЗАЦИЯ
- 19 УСПЕХ
- 20 УБИТЬ

ПРИЧУДА d20

- 1 ЗАЯДЛЫЙ КУРИЛЬЩИК
- 2 ЖУЕТ ВОЛОСЫ
- 3 КОМПУЛЬСИВНАЯ РУГАНЬ
- 4 ПОСТОЯННО ПРОСМАТРИВАЮЩИЙ ГОЛОГРАММЫ
- 5 КАШЕЛЬ
- 6 ВОЗИТСЯ С ЮВЕЛИРНЫМИ ИЗДЕЛИЯМИ
- 7 КОКЕТЛИВЫЙ
- 8 МНОГО ЖЕСТИКУЛИРУЕТ
- 9 НЕУМЕСТНО ХИХИКАЕТ
- 10 ШЛЯПА/КАПЮШОН И СОЛНЦЕЗАЩИТНЫЕ ОЧКИ, ВСЕГДА
- 11 ЗУД
- 12 ГРОМКО ЖУЕТ ЖВАЧКУ
- 13 ДОЛЖЕН ОТМЕЧАТЬ КАЖДОЕ МЕСТОПОЛОЖЕНИЕ
- 14 НИКОГДА НИКОМУ НЕ СМОТРИТ В ГЛАЗА
- 15 КОВЫРЯЕТСЯ В НОСУ
- 16 БЫСТРОЕ МИГАНИЕ
- 17 ПАХНЕТ ЖИДКОСТЬЮ ДЛЯ ЗАЖИГАЛОК
- 18 ШРАМ НА ЛИЦЕ
- 19 НЕРВНЫЙ
- 20 ХРИПИТ

ТЕКУЩАЯ ОДЕРЖИМОСТЬ (d100)

- 01-02 АДРЕНАЛИН
- 03-04 АЙ ПОЭЗИЯ
- 05-06 АММОНИЙХЛОРИДНАЯ КОНФЕТА
- 07-08 АНТИЧНЫЕ ГРИМУАРЫ
- 09-10 АРАХНИДЫ

11-12 РЕМНИ
13-14 ЛЕЗВИЕ
15-16 КОСТИ
17-18 СТАНДАРТНЫЕ АВТОМОБИЛИ
19-20 ДРОНСПОТТИНГ
21-22 ЭКСПЕРИМЕНТАЛЬНЫЕ СТИМУЛЫ
23-24 ВЗРЫВООПАСНЫЕ ПРЕДМЕТЫ
25-26 ЭКСТРАВАГАНТНЫЙ МАНИКЮР
27-28 ГАУЗЫ И ЛЕЙКОПЛАСТЫРИ
29-30 ДЖИН
31-32 ГРАФФИТИ
33-34 СИНТЕТИЧЕСКИЙ КОФЕ РУЧНОЙ ОТЖИМКИ
35-36 ПОРТАТИВНЫЕ ИГРЫ
37-38 НАУШНИКИ
39-40 ИСТОРИЯ СИМОВ
41-42 ИНТЕРАКТИВНЫЕ ГОЛОГРАФИЧЕСКИЕ ЧЕРНИЛА
43-44 ЖУРНАЛЫ
45-46 МАСКИ
47-48 СОВРЕМЕННОЕ ВООРУЖЕНИЕ
49-50 МИКРОРОБОТ
51-52 СМЕШИВАНИЕ СТИМУЛЯТОРОВ
53-54 МОДЕЛЬНЫЕ КОМПЛЕКТЫ МЕХОВ
55-56 УСТАРЕВШИЕ ТЕХНОЛОГИИ
57-58 ФАРФОРОВЫЕ СТАТУЭТКИ
59-60 РУБАШКИ С ПРИНТОМ
61-62 МАРИОНЕТКИ
63-64 ЗАМЕТКИ
65-66 РЕКУРСИВНЫЕ СИНТЕЗАТОРЫ
67-68 ТЁМНЫЕ ОЧКИ
69-70 ХОЖДЕНИЕ ПО ТРОСУ
71-72 КРОССОВКИ
73-74 ВЭЙП
75-76 ХИП-ХОП СТИЛЬ
77-78 ТАРО
79-80 ИЗГОТОВЛЕНИЕ ЧУЧЕЛ ЖИВОТНЫХ
81-82 ТРЕНДОВАЯ ЕДА
83-84 ИЗУЧЕНИЕ ГОРОДА
85-86 ВАМПИРЫ ПРОТИВ ОБОРОТНИ
87-88 ВИНТАЖНЫЕ АРМЕЙСКИЕ КУРТКИ
89-90 СТАРИННЫЕ ТЕЛЕШОУ
91-92 ВИРТУАЛЬНЫЕ ФИЛЬМЫ
93-94 ВИРТУАЛЬНЫЕ ПРИЯТЕЛИ
95-96 МОДУЛЯТОРЫ ГОЛОСА
97-98 ЧАСЫ

ОРУЖИЕ

d12 или то, что указано в классе.

И d4 обоймы, если применимо

1. Разбитая бутылка d3

опционально: заточка, кирпич, заостренная бедренная кость.

2. Мачете d6

3. Множество метательных ножей d4

Две атаки в раунд

4. Старинный револьвер d8

5. SMARTGUN™ d6a

d10 урона при наличии смарт-разъема

6. ДВА МАЛЕНЬКИХ SMGS d6a

Только автоматический огонь

7. Дробовик d8

8. Моноклинок d8

9. Штурмовая винтовка d8a

10. . . . с гранатомётом d6 урона

Для d3 целей

11. Импульсная винтовка d10a

12. Снайперская винтовка 2d10

Урон при критах ×3. При прицеливании в течение 2 раундов: СЛ-4 и +2 урона.

БРОНЯ

d3 или по классу

1. Без брони (ранг 0)

2. Страж стиля (ранг 1) -d2 100я

Выглядит точь-в-точь как одежда!

3. Грубая (ранг 2) -d4 250я

Сверхпрочная куртка или полный кевлар

4. Умная одежда (ранг 2) -d4 1 500я

Оснащен автоинжектором Adrenachrome_HST, который срабатывает, если пользователь избит

5. Боевая броня (ранг 3) -d6 от 10 000я до 25 000я

С автоинжектором A_HST, как указано выше. СЛ+2 для проверок Ловкость, включая защиту

6. Экзоскелет класса EndGame (ранг 4) -d8

Оснащен несколькими настраиваемыми инжекторами, джеты для прыжков, моторизованные суставы и многое другое. Не продаётся. СЛ+4 для проверок Ловкость, СЛ+2 для проверок Защиты. СЛ-2 для проверок Стойкость и Силы

У тебя есть

ДОЛГ в размере $3d6 \times 1.000я$

Ты должен

(d12) :

1. преступному синдикату.

2. анонимному хакерскому коллективу.

3. вашему дальнему родственнику, помощнику коррумпированного политика.

4. банде, которой руководит хулиган вашего детства.

5. неизвестному покровителю, который подписывает свои сообщения "YN".
6. культу смерти, возглавляемый членом правления могущественной корпорации.
7. клану дорожных бегунов, который может запрашивать услуги и жилье до тех пор, пока долг не будет выплачен.
8. владельцу захудалого клуба или дайв-бара.
9. фиксеру с копами на жалованье.
10. кто-то, кому вы доверяете, госпитализирован с растущими медицинскими счетами.
11. Полуразумному кластер искусственного интеллекта, медленно наращивающему свое влияние.
12. небольшой, но чрезвычайно жестокой Sec Corp.

Насколько сильно они хотят вернуть свои наличные?

(d6) :

1-6. Очень.

ОБОРУДОВАНИЕ

Некоторые предметы доступны в виде кибертехнических имплантатов и модов по цене от ×10 до ×50 к указанной цены.

5 ¤	Рюкзак	Вмещает 7 предметов обычного размера
250¤	X БИО/ID сканер	Отслеживает человека в радиусе 50м.
70¤	Дыхательная маска	Позволяет дышать в газе или под водой
≥10 ¤	Одежда	
250 ¤	Набор для осмотра места преступления	
10 ¤	Лом	
100 ¤	Кибердека	Знания+1 слота
1k ¤	Кибердека+	Знания+4 слота

1к ✖	X ДНК-бомба	Заполняет площадь 10 М смешанным веществом ДНК
400 ✖	Дрон	БОЕВЫЕ ПРОВЕРКИ СЛ+4 В ВОЗДУХЕ. МЕДЛЕННЫЙ, ТИХИЙ ПОЛЕТ.
35 ✖	X Лицевой блок	БЛОКИРУЕТ РАСПОЗНАВАНИЕ ЛИЦ И СБОР ПОВЕДЕНЧЕСКИХ ДАННЫХ
300 ✖	X Поддельное удостоверение личности	ПРОХОДИТ СЛУЧАЙНЫЕ ПРОВЕРКИ, НО НЕ АКТИВНЫЕ ПОИСКИ
50 ✖	Аптечка первой помощи	D4 ИСПОЛЬЗОВАНИЯ (ОСТАНАВЛИВАЕТ КРОВОТЕЧЕНИЕ/ИНФЕКЦИЮ И ЛЕЧИТ D6 ПЗ)
5 ✖	Фонарик	
40 ✖	Складная лестница	5 метров
25 ✖	X Арбалет с абордажным крюком	УРОН D4 ПРИ ИСПОЛЬЗОВАНИИ В КАЧЕСТВЕ ОРУЖИЯ
1 ✖	Зажигалка	
300 ✖	X Отмычки (электронные замки)	
25 ✖	Отмычки (механические замки)	
4 ✖	Магниевая полоска	
150 ✖	Микро резак	d3 использования
15 ✖	Мультитул	
65 ✖	X Создатель шума	БЛОКИРУЕТ УДАЛЕННУЮ СВЯЗЬ И НАБЛЮДЕНИЕ В ПРЕДЕЛАХ 20 М В ТЕЧЕНИЕ 4 МИНУТ, D3 ИСПОЛЬЗОВАНИЯ
400 ✖	X Оптический камуфляжный костюм	НЕПОДВИЖНЫЙ: НЕВИДИМЫЙ. ПЕРЕМЕЩЕНИЕ: ТРУДНО РАЗГЛЯДЕТЬ. D6 ИСПОЛЬЗОВАНИЙ
10 ✖	Паракорд	30 метров
30 ✖	Пульверизатор с кислотой	
200 ✖	X Скиммер RFID/ключ-карт	СОВОКУПНЫЙ ШАНС КОПИРОВАНИЯ КАРТЫ-КЛЮЧА, ХРАНЯЩЕЙСЯ ЗАКРЫТОЙ, СОСТАВЛЯЕТ 20% (МАКСИМУМ 60%) .
100 ✖	X Накипь взрывчатая	ДОСТАТОЧНО ДЛЯ УМЕРЕННО УСИЛЕННОЙ ДВЕРИ.

250 ¢	X Глушитель	
5 ¢	Баллончик с распылителем/маркер	
10 ¢	Суперклей	
15 ¢	Смазка	
250 ¢	X Дрон наблюдения	ДАЛЬНОСТЬ ДЕЙСТВИЯ 300 М, РАЗМЕРОМ С МУХУ
100 ¢	Визор	ЗУМ, ТЕПЛОВОЕ ЗРЕНИЕ, НОЧНОЕ ЗРЕНИЕ, УЛЬТРАЗВУК
2 ¢	Застежки-молнии	

X Незаконные или требующие лицензии оперативника безопасности.
 Без него спецназовцам разрешено стрелять на поражение.

ТРАНСПОРТ

	Одна поездка	Ежемесячная плата	Владеешь им
Старый мотоцикл	15¢	300¢	3k-9k¢
Кибербайк	20¢	400-1k¢	5k-20k¢
Автомобиль	10¢	200-1k¢	3k-15k¢
Фургон	15¢	300-600¢	4k-12k¢
Бронированный автомобиль	100¢	2k-10k¢	25k-100k¢
Вооруженный и бронированный фургон	250¢	5k-25k	50k-200k¢
Октокоптер	150¢	3k-10k¢	50k-75k¢
Небольшое судно на воздушной подушке	50¢	1k-5k¢	15k-40k¢
Погружной	200-500¢	4k-10k¢	100k¢+

Рыбацкая лодка	100₽	2k-5k₽	25k-50k₽
Авто-стоп	3₽		
Служба такси	5₽		
Билет на магнитную подвеску/трамвай/метро	1₽	25₽	

ЖИЛЬЁ

	Одна ночь	Месячная рента	Владеешь им
Отель "Гроб"	7₽	-	-
Гостиничный номер	25₽	500₽	-
Гостиничный люкс	50₽+	1k₽+	-
Квартира в трущобах	-	100-300₽	100k-3M₽
Промежуточная квартира	-	500-3k₽	500k-3M₽
Апартаменты или вилла на холмах	-	2M₽+	Забудь об этом
Апартаменты Arc	-	-	100M₽+

ДРУГИЕ УСЛУГИ

Ремонт редуктора 50% от первоначальной цены

X Отмывание кредитных чипов составляет 30-60% от отмытой суммы

Реконструкция лица 1k-10k₽

Модификация тела 250-5k₽

Полная форма тела 3k-50k₽

X Джейлбрейк кибертехнологии 25% от первоначальной цены

X Блокировка рекламы 100₽/день

X Доксирование 500-15k₽

X Полное изготовление идентификационных данных 5 тыс.₽+

Сброс памяти 15k₽

X Уборка места преступления 1k-5kя

ЕДА

Уличная еда собственного производства и не брендовое
порошковое пиво 1я

Питание в фуд-корте или на вынос с / без дополнительного
питания 5/2я

Изысканные блюда из выращенных на земле органических
продуктов* овощи 10-50я

Ресторан VIP-шеф-повара с настоящим мясом 40я+

ОРУЖИЕ НА ПРОДАЖУ

0я	Разбитая бутылка/булыжник d3
20я	Тазер d2 • проверка Стойкости или упадете
350я	Электрошокер d4 • проверка Стойкости или упадете
20я	Мачете d6
300я	Нож для накаливания d6
200я	Моноклинок d8
30я	Слишком много метательных ножей d4 • две атаки за раунд
35я	Электроинструмент d6 • ломается при 1 на броске урона
40я	Бензопила d6+1 • 1-4 шанса, чтобы попасть по себе при промахе

300я	Пневматическая перчатка d6 • игнорирует броню при крите
60я	9-мм пистолет d6a
50я	Старинный револьвер d8
100я	SmartGun ™ d6a • d10a с SmartDack
300я	Пара маленьких SMGs d6a • только автоматический огонь
400я	Штурмовая винтовка d8a
600я	Гранатомет d6 • поражает цели до d3 • для установки на штурмовую винтовку
350я	Дробовик d8
1кя	Снайперская винтовка d12 • ×3 урона по криту • -4СЛ, +3 урона при прицеливании 2 патронами
-я	Импульсная винтовка d10a
400я	Гвоздодер d6a • только автоматический огонь
5кя	Лазерная турель d12a
5кя	Ракетная установка d12 • цели d4 • игнорирует 2 очка брони • стреляет один раз за бой
25я	Флэшка • проверка Стойкости или СЛ+4 на d4 раундов
45я	Ручная граната d6 • до целей d3
60я	импульсная граната d8 • до d3 технических целей и +2 по людям с кибертехнологиями, ×2 урона против транспортных средств, турелей и мехов.

БОЕПРИПАСЫ

После боя бросьте d8 за каждое оружие, которое вы стреляли или d6, если вы использовали автострельбу.

Результат 1-3 означает, что у тебя закончились патроны и придется пополнить боезапас.

Обычные затраты на боеприпасы 10% от цены оружия. Для оружия без указанной цены, предположим, что боеприпасы труднее получить и цены варьируются между 60-120я.

ОДНОРАЗОВЫЕ БУСТЕРНЫЕ МОДЫ

Одноразовые ускорители модифицируют одиночный выстрел специальными способностями. Атака наносит обычный урон (если не указано иное) и может быть использована с большинством современных видов огнестрельного оружия.

1. ИНФЕРНО 80я

наносит дополнительный урон d3 (дополнительный урон d8 при крите).

2. БОЛЬНОЙ 50я

Проверьте Стойкость СЛ14 или не сможете восстановить ни одного хита, пока не будете обработаны профессионалами или красным соком.

3. БРОНЕБОЙНЫЙ 80я игнорирует броню d6.

4. ИНЖЕКТОР 60я без повреждений, но устанавливает либо трекер, либо дозу любого наркотика / яда.

5. МОЛОТОК 30я наносит урон d2, проверка Стойкости СЛ12 или нокаутирован на d3 раунда.

6. Е/ИМПУЛЬС 100я наносит дополнительный урон d6 техническим целям или +2 по людям с кибертехникой.

7. NANOTRIG 100я проверка СЛ14 или временно запустите случайное нановозрастание.

8. ОСКОЛОК 60я наносит урон d4 целям до d3 в непосредственной близости.

9. РИКОШЕТ 50я отскакивает от углов и укрытий, наносит урон d6 при проверке СЛ16.

10. ТЕПЛОВИЗОРЫ 120я СЛ-2 при стрельбе по целям, выделяющим тепло тела.

НАРКОТА | d12 |

Стоимость после / это для более слабых, пробных доз.

1. Красный сок 40/10я

Исцеляет d10 ПЗ раз в день.

2. Адренохром_hst 60/15я

Исцеление d6 ПЗ, +1 ко всем способностям в течение раундов d6, затем -1 до отдыха.

3. Закатный мел 30/6я

Проверка Стойкости со СЛ14 или не сможете применять насилие, кроме как в целях самообороны, в течение d10 минут.

4. МИУРА 80/20я

Испытание Стойкости СЛ12 или словишь безумие на d6, поражая случайные цели в радиусе действия из наиболее эффективного доступного оружия. Атаки - СЛ10, а защита - СЛ14.

5. Погремушка 30/8я

Проверка Стойкости СЛ12 или не сможете перестать говорить в течение d6×10 минут. Пользователи часто рассказывают о вещах, которые они хотели бы сохранить при себе.

6. ЯБЛОЧКО 70/15я

Все проверки, основанные на концентрации, такие как стрельба из лука или использование приложений, составляют СЛ-2 в течение d10 минут.

7. C/VORTEX 70/15я

Все проверки, в которых важен творческий подход, например, с использованием Nano, СЛ-2 в течение d10 минут.

8. Блэкаут 40/10я

Стойкость СЛ 14 или урон d6 + ослепление на один час.

9. КРАСНАЯ БОЛЬ 40/10я

Стойкость СЛ12 или d10 урона.

10. Засыпать 30/5я

Устраняет необходимость спать и отдыхать, а также негативные последствия того, что вы этого не делаете. После двух дней использования Osleep проверьте Стойкость СЛ8 или упадите без сознания. Повторяйте проверку снова каждый следующий день со СЛ+2.

11. Розовая слизь 25/5\$

Стимулирует все рецепторы боли и удовольствия. Стойкость СЛ14 или все удары, полученные в течение следующих 5 минут, наносят дополнительный урон d4.

12. Вирт 350я

d6 часов мощных галлюцинаций, поделились ими с другими пользователями. (Более слабой дозы нет в наличии.)

КИБЕРТЕХНОЛОГИИ | d20 |

1	Втягивание киберкогтей	Молли или Логаны, урон d6.	2кя
2	Карман мула	Достаточно большой для SmartGun	500я
3	Подкожные шокеры	d4 урона любому, кто схватит или ударит вас в ближнем бою. СЛ+2, чтобы избежать повреждения электрическим током.	2кя
4	Автоматический камуфляж	Подкожная проекция постоянно меняющихся паттернов, препятствующих распознаванию лиц.	3кя
5	Дополнительные суставы	СЛ-2 для всех проверок, связанных с захватом, способен поместиться в небольших помещениях.	2кя
6	Жужжащие глаза	Глаза, похожие на глаза мухи, с возможностью обзора на 360	3кя

		градусов.	
7	Душитель	Проволока накаливания, спрятанная в пальце, d6 повреждает каждый раунд при захвате.	300я
8	Твердая кожа	Закаленная кожа, обеспечивающая броню d2.	3кя
9	Клыки дезертира	Укус СЛ10, урон d6. 2 из 6 риск бесплатной атаки против вас.	500я
10	СмартДжек	Улучшенные каналы связи между церебральным и УЗО, позволяющие вам использовать Smart™-tech* в полной мере.	4кя
11	Накачка мышц	+1 к испытаниям на Стойкость, таким как дробление, подъем, вытягивание. +4 грузоподъемности.	5кя
12	Импульсные провода	+1 к ловкости, присутствию, силе или выносливости на 2 часа. Каждый импульс стоит 75я.	6кя
13	Пушка в тушке	Скрытое, одиночный выстрел, крупнокалиберное оружие, урон 2d10	7.5кя
14	Телец	Рога, урон d4.	1.5кя
15	Звуковой бластер	Оглушающая звуковая волна поражает цели до d3 на урон d6. Заряжается автоматически через 6 часов.	6кя
16	Ручной бот	Съемная рука дрон с дальностью действия 50 метров.	4кя
17	Шикарные волосы	Меняйте прическу по желанию.	1.2кя
18	Слот в коже	Дополнительный слот для приложения для вашей деки, скрытый под вашей кожей.	1.5кя

19	Скелетирование	Скелет, покрытый тонким слоем металла, +10 ПЗ.	15к₽
20	Коробка для мозгов	Черный ящик для вашего мозга. Пока он остается неповрежденным в момент смерти, разум пользователя может быть перезапущен в другом мозговом ящике. Клонирование или иное получение нового тела сопряжено с дополнительными расходами и является крайне незаконным, если только вы уже не богаты вне досягаемости закона.	500к₽

ПРИЛОЖЕНИЯ

Изготовленные на заказ картриджи и кассеты с возможностью взлома технологий и физического воздействия на ваше окружение при установке в кибердеку.

Чтобы использовать приложение, вам необходимо подключиться к вашей деке и загрузить приложение в один из ее слотов.

Подключившись, вы выполняете все действия, не связанные с приложением, с помощью СЛ+2. Проверка Знания

СЛ12 для успешной активации приложения. Крах сжигает приложение на целый день и вызывает обратную реакцию. Каждое использование приложения увеличивает на +1 риск крит. провала при использовании приложений до следующего дня.

d12:

01. ВЕЙАН-Молот

Близлежащие устройства запускаются для выполнения своих функций, т.е. открывают/закрывают незапертые двери, запускают разбрызгиватели, запускают запись с камеры, регулируют кондиционер. Вы можете активировать 5 устройств по своему выбору в течение следующих 5 раундов.

02. RCDOvrChargr

Одна цель получает +d6 на все испытания Ловкости и Стойкости на Знание+3 раунда.

03. Nok_Nok

Откройте ближайшую запертую дверь. Сбой может вызвать сигнал тревоги.

04. Ложный флаггер

Подделать сигнал тревоги или местоположение сработавшего сигнала тревоги. Любой ответ на реальный сигнал тревоги задерживается на 2d6 минут.

05. Знаковая метка

Местоположение и близлежащие системы помечены вашим невидимым символом, что позволяет вам удаленно активировать Приложения, как если бы вы присутствовали. Одновременно могут быть помечены только два местоположения.

06.>Стереть

Вырезать или скопировать последние 10 минут сохраненной информации из любого типа записи/устройство наблюдения.

07.Защита/der

Возьмите под свой контроль ближайшую башню, беспилотник или аналогичную систему защиты на d6 раундов.

08.Кровавый выстрел

Выслеживает вражеского хакера и наносит d4 урона в каждом раунде, пока они не пройдут СЛ12. Проверь знания или умри.

09.Картограф пути

Использует близлежащие датчики, камеры и общедоступную информацию для создания подробной 3D-карта в окрестности ~100м.

10.Техническая атака d3 ближайших кибернетические цели теряют в общей сложности 4d10 ПЗ.

11.маячный червь

Установите трекер в устройство или в кибертехнику, что позволит вам отслеживать его перемещения в режиме реального времени в ближайшие d4 недели.

12. Шкипер тележки

Автоматизированным средствам защиты трудно отследить человека по вашему выбору и расставить приоритеты в отношении других доступных целей.

Получение большего количества приложений

Новые приложения трудно найти, и хакеры, готовые продавать, часто просят что-то подобное взамен: <d10>

1-4. Большое одолжение; используйте генератор миссий с Приложение в качестве награды.

5-6. Другое приложение в качестве сделки.

7-8. 2d4×1кя

9-10. Избавьтесь от кредитора хакера.

Взлом без приложений

Сбор информации с помощью взлома, не связанного со взломом приложений, требует наличия кибердеки и требует длительного простоя. Проверьте Знания, чтобы проникнуть в узлы данных. Провал проверки означает, что хакер обнаружен, а владельцы данных и их Команда SecOps как-нибудь отреагирует. Крах вызывает обратную реакцию.

ОБРАТНАЯ РЕАКЦИЯ

НЕЛОВКОСТЬ С ПРИЛОЖЕНИЕМ ВЫЗЫВАЕТ: (d20)

< ОДИН > Черный лед, оставленный неопознанным существом, наносит вам 2d10 урона и сжигает вашу деку. Для исправления этого требуется мастерская и проверка Знания СЛ14.

< Два > Неизвестный хакер начинает отслеживать вас и вмешиваться в вашу работу; +3 риска сбоя приложения и +2СЛ на все действия приложения или использование других подключенных технологий в течение d6 дней.

< ТРИ > Приложение, которое вы пытались активировать, взрывается, уничтожая как приложение, так и слот в вашей деке.

< ЧЕТЫРЕ > Второй корпус активирует Призрака, нацелившегося на вас. Он прибывает через d4 минуты.

< ПЯТЬ > Срабатывает незначительный электромагнитный импульс, и вся техника в радиусе 15 м становится неисправным на d4 раундов.

<ШЕСТЬ > Вы отмечены за подозрительную активность. Все дальнейшие проверки для использования приложений или прохождения проверки безопасности составляют СЛ+2, пока вы либо не избавитесь от этого самостоятельно, потратив d6 × 10 минут, либо не пройдете СЛ14. Проверка знаний или ожидание 48 часов без использования какого-либо приложения или другой подозрительной сетевой активности.

<СЕМЬ > Скачок напряжения приводит к тому, что все индикаторы в радиусе 30 м начинают мигать, а затем взрываются. Все, кто находится поблизости, принимают урон d4.

< Восемь > Вы натываетесь на мину-ловушку, вызывая тревогу и закоротив твою деку. Вы получаете урон d6, и вам нужно перезагрузиться и повторно подключиться, чтобы снова иметь возможность использовать любую технику.

< ДЕВЯТЬ > Ошибка приводит к обратному циклу, и вы успешно используете Приложение, но с неправильной целью или обратным эффектом. Точные детали зависят от генерального директора.

< ДЕСЯТЬ > Вы идентифицированы хакерским коллективом. Они запрашивают d10кx в течение 72 часов, или они опубликуют реальные или сфабрикованные компрометирующие данные о вас и ваших друзьях для всеобщего обозрения.

< ОДИННАДЦАТЬ >

Жужжание обратной связи наносит вам урон d6, ослепляя вас для раундов d4, когда одно из ваших глазных яблок закипит в глазнице.

< ДВЕНАДЦАТЬ > Обратная связь наносит вам урон d3. Неизвестные вам опасные данные также копируются в вашу колоду, и несколько человек или организаций готовы убить, чтобы завладеть этими данными. Они узнают, кто вы, когда вы в следующий раз воспользуетесь приложением.

< ТРИНАДЦАТЫЙ > Ваше УЗО повреждено. Реальные и нереальные предметы появляются и исчезают из существования. Любая проверка, основанная на зрении, составляет СЛ+4 в течение d4 часов или до тех пор, пока вы не сможете получить 10 минут непрерывной концентрации.

< ЧЕТЫРНАДЦАТЬ > Вирус проникает в вашу деку и уничтожает в ней 2 пустых слота. Если ни один слот не пуст, вместо слотов уничтожается случайное приложение.

< ПЯТНАДЦАТЬ > Ваша дека и код замораживаются, и вы не можете действовать в течение одного раунда. Миллионы спам-сообщений были разосланы на ваше имя. Вы заблокированы от всех каналов связи до тех пор, пока не замените деку и заплатите штраф в размере d6кя.

< ШЕСТНАДЦАТЬ > d4 спящих Двойников активируются с вами в качестве своей цели. Они нанесут удар через часы, дни или, может быть, даже недели с этого момента.

< СЕМНАДЦАТЬ > Близлежащие устройства стреляют разрядами электричества, нанося урон d12 любому в комнате, кто не справляется с ударом, проверка СЛ14. Это продолжается в течение d6 минут.

< ВОСЕМНАДЦАТЬ > Все, что ваш УЗО зафиксировал за последние 2,3 секунды, транслируется на все мониторы, экраны, УЗО и т.д. в радиусе 500 метров.

< ДЕВЯТНАДЦАТЬ > Черный лед наносит вам урон 2d6, заставляя вас биться в конвульсиях в течение d6 раундов. Проверка Присутствия 14 или уменьшите свое Присутствие на -1.

< ДВАДЦАТЬ > Вы натываетесь на внешнее присутствие, возможно, искусственный интеллект или что-то похуже. Рулон d6: 1-2 он говорит с вами на языке, который вы не можете понять или записать; вы не можете действовать в течение раундов d4.

3-4 он визжит, и ваша колода взрывается, нанося урон d6 вам и d3 ближайшим целям.

5-6 он владеет вами и вашей колодой. Все технические/броски, связанные с приложением, – это СЛ-2 для раундов d6.

С этого момента вы и это – одно целое. Вы видите, как трещины на тротуаре соединяются в странные символы, реклама мерцает повторяющимися узорами, а сетевые артефакты представляют собой зашифрованный код. Это обратный отсчет. Ты не должен этого видеть.

Нано-силы

Странные способности – по слухам, это инфекция инопланетных бактерий, оседлавших нанороботов, – которые впервые появились после инцидента. Как носитель этой паразитической угрозы, вы наделены любопытными способностями. Благословение, или, возможно, вы просто проводник чего-то, чего вы не можете понять. Каждая сила связана со случайным заражением, которое может спровоцировать и ухудшить ваш день. Проверьте Присутствие СЛ12, когда вы хотите использовать свою силу. Успех означает, что вы активируете силу, неудача наносит вам урон d2, а крах также запускает заражение связанный с этой силой. Каждое использование нано-сил увеличивает на +1 риск возникновения крит. провала при использовании нано-сил до следующего дня.

d12

1. Доброжелательные шовные дроиды. d2 человека восстанавливают по d10 ПЗ каждый.

Бросок 6 или больше дает бесплатную мигрень.

2. Стимуляция шишковидной железы. Для раундов d4 вы можете почувствовать близлежащие потоки данных. Вы можете услышать короткий разговор или сообщение, почувствовать направление больших данных источник или просмотреть последние несколько секунд наиболее недавно записанная информация на устройстве.

3. Космические пылевые роботы. Участок диаметром до 20 м. покрывается пылью и тьмой на время боя или на 10 раундов. На вкус как запятнанный, ржавый металл.

4. Психические скальпели. Живая мишень по вашему выбору. Присутствие СЛ14 или потеря d10 ПЗ. Их глаза кровоточат, а в ушах звенит.
5. Изогнутая призма. Человек становится невидимым и атакует и защищается на СЛ6. Эффект длится в течение раундов d6 или до тех пор, пока вы не будете ранены.
6. Ползающий панцирь. цели d4 получают броню d6 на 4 раунда. Иногда кажется, что у этой штуки есть собственная воля, но это, вероятно, всего лишь ваше воображение.
7. Холод пустоты. Цели до d4 проверяют Стойкость СЛ14 или получают урон d4. В следующем раунде проверка - СЛ16, а полученный урон - d8. В третьем и четвертом раундах проверка - СЛ16, а урон - 2d10. Местность покрыта инеем, и снежинки плавают в воздухе.
8. В пыль. Полкубометра неорганического вещества превращается в пыль. Если цель прикреплена к сознательному существу или находится в его руках, проверку на активацию силы - СЛ14.
9. Духи мертвых клеток. Съев горсть чего-то мертвого, вы можете пережить их последние мгновения как бы сквозь туманную и искаженную линзу. Проверьте Присутствие СЛ14, чтобы избежать получения урона d6 от смерти эго.
10. Карта жизни. Выберите две цели, одну для исцеления, а другую для нанесения вреда. Цель исцеления проверяет наличие СЛ10, чтобы исцелить урон d6, в то время как второй цели наносится урон d6. Неудача наносит обоим целям урон d3. Полупрозрачный, сочащийся мост из крови и энергии течет между существами, как масло в воде.
11. Дистанционное управление. Цель в пределах досягаемости плевка должна подчиняться одной команде. Вы всегда будете слышать их бессловесный голос, слабо отдающийся эхом в вашем сознании.
12. Роевая ловушка. Ваш разум переносится в летающий рой бактерий на 10 минут. Вы можете пройти через любую трещину или отверстие, и вы можете видеть все, что видит рой, но не слышать и ни с чем не взаимодействовать. Если ваше тело будет

убито или если вы не вернетесь в свое тело по истечении 10 минут, вы застряли в рое навсегда.

ЗАРАЖЕНИЕ

Заражения, не связанные с нано-силой, срабатывают всякий раз, когда вы получаете 5+ урона от одной атаки и не проходите проверку СЛ10 на Присутствие. Выделенный жирным шрифтом текст – это постоянный, пассивный эффект. Курсивом выделено то, что происходит, когда запускается заражение.

d20

1. Инопланетные крабы

Жуки ползают у тебя под кожей.

Они зарываются глубже, отправляя вас на землю, сотрясаясь от боли в течение раундов d6.

2. Гниль

Кожа и плоть медленно гниют.

Большие куски кожи отваливаются. Вы получаете урон d6 и до конца дня получаете дополнительный урон +2

3. Флора

Ваша кожа окрашена в зеленый или фиолетовый цвет. Растительные вещества покрывают твои раны.

Цветы распускаются у вас изо рта и яростно кричат в течение 10 минут, после чего они вянут и умирают. В течение этого времени вы не можете говорить и добавлять +2СЛ ко всем своим действиям.

4. Третий глаз

Глаз посередине твоего лба, он не похож на человеческий.

Ваше зрение переключается на инопланетный глаз, открывая бесконечные спектры цветов, непостижимых человеческому разуму. На d6 раундов у вас есть -4СЛ ко всем проверкам Присутствия и Знаний, но +4СЛ на все остальное.

5. Жабры

Вы можете дышать под водой.

На d6 раундов вы не можете дышать воздухом, проверка Стойкость СЛ12 каждый раунд или получить урон d4.

6. Трубки

Густые, похожие на резину волосы, которые развеваются против ветра.

Он начинает крутиться вокруг вашего лица и рук, ограничивая вас и другие близлежащие цели d3. +4СЛ к любым проверкам атаки или защиты, пока они либо не вырвутся на свободу, проверив силу СЛ12, либо кто-то не поможет им освободиться.

7. Хрупкие кости

Ваша сила считается на единицу меньше при расчете грузоподъемности.

Внезапная вибрация. Звук бьющегося стекла. Сильная боль. Вы получаете 1 очко урона за каждый предмет, который вы носите.

8. Кровожадность

Вы должны есть сырое мясо каждый 2-3 часа, чтобы выжить.

Ты больше не можешь это контролировать. Это. Должно. кормить. В раундах d3 вы ничего не можете сделать, кроме как попытаться укусить или вцепиться когтями в главную артерию ближайшего человека.

9. Колючий скелет

Острые кусочки кости прокалывают кожу вокруг ваших суставов. Вам нужно растирать их каждые две недели, иначе они мешают вашим движениям.

Происходит скачок роста, наносящий урон d4, кровоточащие раны, и в течение следующего часа у вас есть +2СЛ на все действия, требующие перемещения ваших конечностей.

10. Сияние

Слабое, жутковатое свечение окружает вас. Счетчики Гейгера выходят из строя в вашем присутствии.

Вы ярко вспыхиваете и наносите урон d6 себе и до d6 другим, находящимся в непосредственной близости от вас.

11. Угасание

Кажется, что ты то появляешься, то исчезаешь из существования.

Вы исчезаете из поля зрения и всех датчиков, но застреваете в полной темноте на d4 раунда, после чего появляетесь в случайном месте на расстоянии до 50 м от того места, где вы были.

12. Семенные коробочки

Мешочки с семенами размером с горошину покрывают большую часть вашего тела.

Семена вылетают из вашего тела, ослабляя вас на следующий час, так как семена быстро отрастают обратно. Все физические проверки +4СЛ за этот час.

13. Кристаллический

Маленькие бутоны хрусталя покрывают ваше тело.

Они расширяются, обездвиживая вас, когда кристалл покрывает все ваше тело. Вы не можете двигаться в течение 3 раундов, и любой урон, полученный за это время, утроится.

14. Нанитное эхо

Твои глаза желтые и красные.

Полу-физическая копия вас самих появляется позади вас и пытается убить вас или ближайшего союзника, кто бы ни был самым слабым. Эхо имеет d12 ПЗ и наносит d6 урона своей ужасной хваткой.

15. Удлиненные пальцы

В два раза длиннее, чем они были раньше.

Они болезненно скручиваются и изгибаются. Вы не сможете использовать оружие или другие предметы, требующие крепкого захвата, в течение следующих 10× 10 минут.

16. Холод

Влажность превращается в иней на вашей холодной коже.

Температура вашего тела падает, и воздух вокруг вас, кажется, замерзает. Вы и все, кто рядом с вами, действуете с +2СЛ на следующую минуту.

17. Ярость

Кожа туго натянута, твоя кровь кипит.

Вы теряете контроль над своими чувствами и атакуете любого, кто находится рядом с вами, в течение раундов d4. Что бы ни контролировало вас, оно предпочитает сначала использовать наступательные наноспособности, а затем ваши кулаки.

18. Раздутый и влажный

Вы раздуваетесь еще больше, и из ваших отверстий сочится сероватая жидкость. +4СЛ на каждую проверку в течение 10 минут.

19. Звериная, увеличенная пасть

Он раскалывается надвое и становится еще больше при срабатывании. Вы получаете урон d8, но можете кусаться за урон d6 в течение следующего часа.

20. Магнитный

Вы притягиваете металлические предметы. Обычно замечен только на расстоянии нескольких сантиметров от вашей кожи.

Маленькие металлические предметы летят в вашу сторону.

Защищайтесь от металлического оружия ближнего боя или пуль с +4СЛ в течение следующих раундов d6.

ГЛИТЧ

Вы не знаете почему, но иногда кажется, что постоянное невезение... ..

Вы начинаете с d2 Глитчами (если в вашем классе не указано иное) и восстанавливаете их, снова бросая этот кость d2 (или кость на основе класса) после того, как вы потратили все Глитчи и у вас была возможность отдохнуть.

Вы можете использовать их для:

- Нанесите максимальный урон одной атакой
- Повторите бросок костей (вашу или чью-то еще)
- Уменьшить полученный урона на d6
- Нейтрализовать Крит провал или успех
- Понизить СЛ-4 на одну проверку (перед броском)

ХИТ ПОИНТЫ

Панки начинают с Стойкость+d8, но не меньше 1

ZERO ПЗ

|

Потрепан

|

d8

1-2. Падаете без сознания на d4 раунда, просыпаетесь с d4 ПЗ.

3-4. Бросьте Присутствие СЛ10, СЛ+1 за каждую установленную кибертехнологию. Без сознания при успехе, как указано выше. Киберпсихоз при неудаче.

5-6. Критическая травма: бросьте по таблицы тела, чтобы увидеть, куда вас ранили. Часть тела разрушена и должна быть заменена или отращена заново. На данный момент вы не можете действовать в течение d4 раундов, а затем станете активным с d4 ПЗ.

7. Кровоизлияние: смерть через 2 часа, если не будет лечения. Все проверки - СЛ16 в первый час, СЛ18 в последний час.

8. Смерть*

Отрицательное ПЗ

|

Смерть*

*Если вам нечем заплатить:

Если у вас есть личный банковский счет на сумму не менее 1к\$, есть 50% шанс, что команда экстренного реагирования доберется до вас вовремя, чтобы спасти вашу жизнь, если у вас 0 или -1ПЗ. После этого добавьте дополнительный ноль к счету за каждый отрицательный ПЗ. За каждый отрицательный ПЗ вы проведете d6 дней в реанимации после этого, но вы будете живы.

Кто в Киберпсихозе, тот впадает в неистовство, временно получает +d8 ПЗ и дважды за раунд атакует случайные цели своим самым эффективным оружием.

Атаки - СЛ10, а защита - СЛ14.

Это не прекратится до тех пор, пока не будет избит, мертв, ранен или иным образом усыплен.

ЧРЕЗВЫЧАЙНАЯ СИТУАЦИЯ МОДИФИКАЦИИ ТЕЛА

ТАБЛИЦА ТЕЛА

При необходимости, d6 на сторону:

1-3 Левая

4-6 Правая

Стоимость протеза, не связанного с кибертехнологиями, включена в таблицу. Они не увеличивают СЛ Кибер-ярости.

1. Лоб 1кx
2. Глаз 2кx
3. Ухо 200x
4. Челюсть 200x
5. Горло 800x
6. Плечо 1кx
7. Плечо 1,5кx
8. Колено 1.2кx
9. Нижний рычаг 1кx
10. Рука 800x
11. Грудь 4кx
12. Позвоночник 6кx
13. Живот 2,5кx
14. Бедро 500x
15. Пах 3кx
16. Бедро 2кx
17. Колено 1,5кx
18. Голень 1,2кx
19. Стопа 600x
20. Палец/носок 100x

Природа и источник Киберпсихоза — пост-инцидентный феномен — остающийся загадкой, несмотря на многочисленные научные исследования, финансируемые корпорациями. Нано-заражения и вмешательство искусственного интеллекта / хакеров — это неподтвержденные теории, но в большинстве судебных дел основной причиной считается халатность пользователей. Из-за этого Киберпсихоз является нарушением контракта с ужасными последствиями, как четко указано в неразборчивых глубинах лицензионного соглашения конечного пользователя устройства.

БОЙ

Инициатива

Брось d6:

1-3 враги действуют первыми

4-6 Игроки действуют первыми

При необходимости:

Ловкость + d6, чтобы определить, кто действует первым в группе

Рукопашный

Проверка Силы СЛ12 для удара.

Дальний

Одиночные выстрелы:

Проверьте Присутствие СЛ12 на попадание.

Автоматический огонь:

Одиночные выстрелы:

Проверьте Присутствие СЛ12 на попадание.

Автоматический огонь:

Проверьте Ловкость СЛ12, чтобы попасть. Попадание также позволяют провести вторую атаку, либо против той же цели, либо против другой поблизости, максимум до трех атак.

Защита

Проверка Ловкость СЛ12, чтобы избежать вражеской атаки.

АТАКИ ДРОНОМ

Дроны, способные атаковать, делают это либо под непосредственным контролем пилота, используя свои действия бросок Знаний СЛ12; либо используя какой-то искусственный интеллект, с голым броском d20 против СЛ12.

Игроки бросают кости как для атаки, так и для защиты; враги обычно не бросают кости в бою.

КРИТ

<натуральная 20>

Атака:

Двойной урон и броня/прикрытие цели уменьшены на 1 ранг.

Защита:

Персонаж получает бесплатную атаку.

КРАХ

<натуральный 1>

Атака: <d6>

1-3 патрона закончились. Вы также роняете оружие или иным образом приводите его в негодность до тех пор, пока не будет потрачено действие на его починку.

4-5 Ваше оружие дает осечку/перерывы. Его нужно ремонтировать вне боя.

6 Ваше оружие взрывается или иным образом наносит вам урон d6 и восстановлению не подлежит.

Защита:

Персонаж получает двойной урон, а броня/прикрытие снижены на 1 ранг.

КОГДА ДЫМ РАССЕЕТСЯ...

Считай свои пули:

Бросок d8 (или d6, если вы использовали автоматический огонь) для каждого использованного вами оружия. Результат 1-3 указывает на то, что ваш магазин пуст и его необходимо заменить.

Если еще есть время:

Отдышись, вытри лоб. Восстановите d4 ПЗ.

БОЛЕЕ ТАКТИЧЕСКИЙ, НЕМНОГО БОЛЕЕ КРАНЧЕВЫЙ

<ОПЦИОНАЛЬНЫЕ БОЕВЫЕ МОДЫ>

ПРИКРЫТИЕ

Укрытие снижает вероятность попадания в цель при дальних атаках. Увеличьте СЛ, чтобы поразить укрытую цель, или уменьшите СЛ, чтобы защищаться, находясь в укрытии:

Лёгкое укрытие СЛ+2

офисная кабина, дверь машины,
заложник, взрывоопасный газовый баллон.

Тяжёлое укрытие СЛ+4

бетонная стена, кибербайк,
пуленепробиваемое стекло, реактор.

Когда атака не попадает в прикрытую цель:
Тяжелое укрытие становится легким укрытием.
Лёгкое укрытие разрушено.

ПРИЦЕЛИВАНИЕ

Проведите один раунд, целясь в свою цель, чтобы
получить либо СЛ-2 к попаданию, либо +2 урона.

ДИСТАНЦИЯ

Близкое расстояние – это расстояние вытянутой руки или меньше.
Дальнобойность находится дальше, чем в комнате.
СЛ+2 при стрельбе с близкого расстояния.
Автоматический огонь наносит +2 урона с близкого расстояния,
-2 на большом расстоянии.

УДАРЫ ВСЕГДА ПРИЧИНЯЮТ БОЛЬ

Удары всегда наносят минимум 1 урон, независимо от уменьшения
брони или других модификаторов отрицательного урона, если
только это не снизит уровень здоровья персонажа до 0.

ПОДАВЛЯЮЩИЙ ОГОНЬ

Потратить обойму, используя автоматическое оружие, чтобы
подавить до d3 целей.
Подавляемые персонажи могут либо:
Убегать с дороги (бегите, приседайте и т.д.), добавляя +4 к
СЛ следующего действия.
Стоять на своем и защищаться от атаки с автоматическим огнем
СЛ 14.

Подавленные NPC проверяют моральный дух:
Успех: Они стоят на своем и становятся
целью автоматической атаки СЛ10.
Неудача: Убегать с дороги; СЛ-4 для защиты
от их атаки в следующем раунде.

<ВРЕМЯ>

Вокруг достаточно времени, чтобы пересечь комнату обычного
размера, либо атаковать один раз, активировать приложение,
либо использовать Nano.
Десять раундов составляют около минуты.

<ОТДЫХ>

После подсчета ваших пуль: сядьте, выпейте воды, подышите.

Возьми десять минут перерыв. Восстановите d4 ПЗ.

Ешьте, пейте и спите целую ночь и восстановите d6 ПЗ.

Если вы не едите, вы не сможете восстановить ПЗ, и каждый день без еды или питья вы теряете d4 ПЗ. Все проверки становятся со СЛ+2 в день без отдыха.

<ПЕРВЫЕ ВПЕЧАТЛЕНИЯ>

При встрече с людьми, чья реакция неопределенна, бросьте 2d6:

2-3 Прямая враждебность

4-6 Разочарование, гнев

7-8 Безразличие, растерянность

9-10 Любопытство, почти дружелюбие

11-12 Просьба о помощи

<МОРАЛЬНЫЙ ДУХ>

Враги проверяют моральный дух, когда их лидер повержен, половина группы уничтожена или у одного врага осталось $\frac{1}{2}$ ПЗ.

Если бросок 2d6 превышает их показатель боевого духа, они либо убегают, либо сдаются.

РАДИКАЛЬНЫЕ ПРЕОБРАЗОВАНИЯ

Мастер игры решает, когда персонаж должен совершенствоваться. Это может быть после завершения одной или двух миссий, выполнения поставленных целей или получения достаточного количества π .

В любом случае:

БОЛЬШЕ ПЗ

Бросок 6d10. Если результат равен или превышает ваш текущий максимальный ПЗ, увеличьте его на d6.

В ПОДКЛАДКЕ ВАШЕЙ

КУРТКИ ВЫ НАХОДИТЕ (D6)

0-3 Ничего

4 $3d6 \times 10\%$ на кредитном чипе, который невозможно отследить

5 Забытая обойма и случайный бустерный мод

6 Слабо светящийся камешек, у которого есть 20%-ная
вероятность заразить вас Наномощность

ИЗМЕНЕНИЯ СПОСОБНОСТЕЙ

Бросьте d6 против каждой способности.

Результаты, равные или превышающие
способность, повышают ее на 1 (максимум +6).

Результаты ниже способности
уменьшают ее на 1.

Способности от -3 до +1

всегда будут меняться в лучшую

сторону, если только результат d6 не равен 1. Если
результат равен 1, способность уменьшается
на 1 до максимального значения -3.

Глава III:

ВРАГИ

Не проявляй милосердия,
они не будут

СТРАЖИ & ГОЛОВОРЕЗЫ

Типичный Оперативник или Бандит-головорез

Солдаты-садисты на службе у Нью-капиталистов или других криминальных авторитетов.

ПЗ 6 МОРАЛЬ 7 БЕЗ БРОНИ
9-мм пистолет d6a

¤ Никчёмный:100-1к¤ для взятки.

Сотрудник службы безопасности Объединенной Цитадели

Единственное, что превышает рыночную долю UCS, - это их сотрудники' способные к жестокости и готовые совершать злодеяния.

ПЗ 14 МОРАЛЬ 9
Базовое боевое снаряжение UCS -d4
UCS Protector SMG d6a,
светошумовые гранаты d4-1, Стойкость СЛ12 или
СЛ+4 на все на d4 раунда

¤ Взятка:2к-10к¤

Ядовитая гадюка

Крупнейшая мафия Южного СУ и крупнейший игрок в городской торговле наркотиками. Убийцы с клеймом; раздвоенные языки и клыки гадюк на их куртках.

ПЗ 13 МОРАЛЬ 10 Куртка -d2
Дробовик d8 и мачете d6

¤ Перевозит наркотиков на сумму 20-200¤.

ДОРОЖНЫЙ БЕГУН

Мусорщики пустошей. Справедливо опасались за их территориальную жестокость и сверхнастроенные, вооруженные аттракционы.

ПЗ 5 МОРАЛЬ 5 Смокинг расточителя -d2
Штурмовая винтовка d8a

¤ Разыскивается за 100-600¤, обычно может быть нанят на сутки за ту же сумму

КИБЕРПСИХ

Поклоняющиеся насилию, кибер-уроды. Улучшены для повышения боевой эффективности и подавления эмпатии. Вот они, перешагнувшие через край. Зеркальное отражение кошмара каждого кибер-панка; в любой другой день это могли бы быть они.

ПЗ 14 МОРАЛЬ - Больше металла, чем плоти -d4 Киберклинки d6

Ярость: Атакует дважды за раунд, проверки защиты от угрозы - СЛ14, атаки по нему - СЛ10.

Продавайте риппердоку: 100-1к¤

Grey-CERT

Никакого цифрового следа. Едва ли это слух. Серые призраки с более луддитскими наклонностями, чрезвычайная ситуация в киберпространстве. Команда реагирования из убийц, которых невозможно взломать. Ударная тактика, тщательная подготовка, секретные Нано-технологии и отсутствие технологий, достаточно продвинутых, чтобы предать их.

ПЗ 10 Мораль 10 Костюм призрака -d6 Dum-dum Hard d6a, одноручный меч d8, d4 гранаты различных видов.

Элита: Защита от их атак - СЛ14. Старая школа: Невосприимчив к приложениям, непосредственно нацеленным на них, косвенные Атаки приложением составляют СЛ+.

¤ Костюм призрака продается за 50-200 долларов определенным хакерам.

Корп-убийца/Спецназ

Специалистам по блэксайту и командам по уничтожению предоставлялась безнаказанность за их усмотрение. Никаких незаконченных дел, ни одного поступка, слишком жестокого, чтобы заставить их задуматься. Непревзойденные профессионалы.

ПЗ 16 Мораль 10 Боевой костюм-невидимка -d6
Нож для накаливания d6 и заглушенный SMG d6a или штурмовая винтовка d8a.

✧ Непродажный

НАСЛЕДНИК КЕРГОЗА

Фанатичные наноманты - вестники двуглавых демонов. Предпочитают оставлять жертв в живых для должным образом подготовленного ритуального жертвоприношения, но иногда бывает достаточно совершить его "на ходу".

ПЗ 8 Моральный дух 10 Рваные одежды -d2
Деформированный нож для накаливания d6 или Психические скальпели

Психические скальпели: целевые проверки Присутствие СЛ14 или наносит урон d10.

Наномант: Может использовать дополнительные случайные нанопорошки d3-1 из таблицы справа. Заражен: Любая критическая атака по Наследнику Кергоза вызывает случайное заражение с 50% вероятностью нацеливания на атакующего, а не на Наследника.

НАНОПОРОШКИ

1. БОТИНКИ ИЗ КОСМИЧЕСКОЙ ПЫЛИ.

Темная пыль покрывает 20-метровый диаметр на время боя. На вкус как запятнанный ржавый металл.

2. ПОЛЗАЮЩИЙ ПАНЦИРЬ.

d4 цели получают d6 брони на d4 раунда.

3. ИЗОГНУТАЯ ПРИЗМА.

Невидимость в течение d6 раундов или до тех пор, пока Наследник не будет ранен. Проверки на атаку и защиту против Наноманта - СЛ18.

4. ДОБРОЖЕЛАТЕЛЬНЫЕ ШОВНЫЕ ДРОИДЫ.

d2 человека восстанавливают d10 ПЗ каждый. Результат 6 или более поставляется с бесплатной мигренью.

✧ Деньги не имеют никакой ценности (все равно ваш труп ограбят)

Нано-головорез

Бандит с наноприводом или SecOp. Даже уродливее, чем их незараженные "друзья".

ПЗ 4 Моральный дух 7 Нет брони 9 мм пистолет d6 а

Наномант: Может использовать одну случайную наномощность из приведенной выше таблицы. Заражен: Любая критическая атака против Нано-головореза вызывает случайное заражение.

Продажа в blacksite lab: 100-600¤

ДРОНЫ

CRAWLER

Размером с собаку и с крабьими лапами, утилитарные и целеустремленные в своем предназначении.

ПЗ 10 Моральный дух - Бронированный -d4
Штурмовая винтовка d8a

Часто поставляется с разнообразным набором инструментов и приспособлений.

«Продажа на металлолом: 10-100¤
Перепрограммирование: 2k¤

FLYER

Редко-автономные ИИ из-за сложной вычислительной мощности, необходимой для их превосходных протоколов маневрирования.

ПЗ 8 Моральный дух - Без брони
Маленькое SMG d4a

Быстрый и дерзкий: СЛ14 для атаки.

«Стоимость массового производства: 25¤
Розничная цена: 5k¤

STINGER

Инструменты шпионажа. Размером с муху и бесшумный. Оснащенный записывающими устройствами, хранилищами данных или отравленным жалом.

ПЗ 1 Моральный дух - Без брони

Жало: не наносит урона, вместо этого вводит наркотик или яд в свою цель.

Крошечный: Попадание по stinger - СЛ16 в ближнем бою или СЛ18 при атаках на расстоянии.

«Содержание экстракта: 35»

TURRET

Простой, стационарный, автоматический.

ПЗ 10 Моральный дух Металлическое покрытие -d6

Сдвоенные автопушки d10a

Истощение боеприпасов: После третьего раунда у башни есть 10%-ный риск исчерпания боеприпасов. Некоторые турели настроены на самоуничтожение, когда это происходит, нанося d10 урона d4 целям, если они не пройдут проверку Ловкость СЛ12.

«Продажа на металлолом: 20-200»

УЛУЧШЕННЫЕ ЗВЕРИ

Ворг

Клыки, завернутые в гены и изуродованные оружейными аугментациями. Сторожевые псы для богатых и жестоких.

ПЗ 12 Моральный дух 10 Мех и сталь -d2

Укус d6 + опрокидывание

Опрокидывание: Проверка Стойкости СЛ10 или упадете на землю, СЛ+2 к любой проверки атаки или защиты пока вы снова не встанете.

«Захваченн: 50-300»

Вампир

Часто держатся большими группами для охраны территории, но, как правило, размножаются и распространяются больше, чем хотелось бы.

ПЗ 3 Моральный дух 5 Ударный щит –
Укус d3

Быстрые летуны: трудно подстрелить; дальние атаки – СЛ14.

Ударный щит: удары в ближнем бою по вампирам шокируют нападающего; проверка Стойкость СЛ12 или получи d4 урона.

«Награда за борьбу с вредителями: 1»

Крок

Подводные ужасы. Охраняйте канализацию, туннели и подземные базы, часто питаясь раздутыми трупами городских водных путей.

ПЗ 17 Моральный дух 8 Толстая кожа -d4
Укус d8 + смертельный бросок

Смертельный бросок: Проверка Силы СЛ14, чтобы вырваться из челюсти Крока или получишь d6 урона в каждом раунде без шанса защититься.

«Захвачено: 100-400», **убит:** 15»

СУ-ДРОИДЫ

Крадущийся

Смертоносные-скелеты из бездонно-черного сплава, созданные с единственной целью:
[ВЫСЛЕЖИВАНИЕ ЦЕЛИ И БЕЗЖАЛОСТНОЕ УНИЧТОЖЕНИЕ].

ПЗ 14 Моральный дух – **Цельнометаллический** -d4
Лезвие d6 или **бесшумный SMG** d4a

Жуткие ползуны: могут лазить по стенам и ползать по потолку.

Скрытность: Проверка Присутствия СЛ12 перед боем или Крадущийся действует до броска инициативы.

Безжалостный охотник: будет неустанно преследовать свою цель, чтобы выполнить свое задание, пока она не будет полностью уничтожена.

При достижении 0 ПЗ у него есть 50% шанс выжить без одной конечности – он восстанавливает d8 ПЗ, но проверки на атаку и защиту против него теперь СЛ-2 (совокупный).

«Идентифицировать владельца: 2,5к»

ЗАЩИТНИК

Ужасающие фронтальные штурмовые роботы активируются, когда требуется умиротворение, а не осмотрительность.

ПЗ 18 Моральный дух – Создан для боя -d6

Штурмовая винтовка d8a с гранатометом d6 для поражения d3 целей

Зарядное устройство: Использует ракетные удары плечом, чтобы пробивать двери и стены.

«Продажа на металлолом: 500»

ДВОЙНИК

Мимика и факсимиле. Лазутчики-ремесленники. Достаточно человечен, чтобы обмануть все, кроме самых строгих проверок.

ПЗ 12 Моральный дух 5 Переплетение кожи -d2

Скрытый вибро-нож d8

Имитация жизни: в большинстве сканирований выдает себя за безоружного человека. Всегда действует первым, когда это может заставить цель врасплох.

Протокол имитации: При падении боевого духа Двойник попытается скрыться в толпе и использовать голопроекцию, чтобы смешаться с ней. После ремонта он изменит свою физическую форму, чтобы соответствовать этой проекции. Затем он попытается нанести ответный удар.

Извлечь список убийств: 4.5к»

НАНО НЕЧТО

Хедхантер

Проносящиеся ужасы, никогда не одинокие. Глаза извергают криоизлучение. Скрытая Угроза нанозаражения.

ПЗ 3 Моральный дух 5 Без брони
Глазной луч d4a + ледящий взгляд

Ледящий взгляд: Когда попадешь под их атаку, проверка Стойкости СЛ14 или ваше снаряжение зависит, что дает всем вашим действиям + к СЛ, равный вашему кубу брони. Маленький и трудно поддающийся удару: СЛ14 для атаки.

«Неповрежденный глаз: 25»

Блайтхаск

Зараженные наном паразиты, которые снуют по G0, как макеты stormotion. Истекающие кровью когти и мерзкие клыки. Существует только для того, чтобы размножаться.

ПЗ 5 Моральный дух 6 Быстрый и неустойчивый -d2
Когти d4 + заражение

Заражение: Проверка Стойкости СЛ8 при попадании когтей или случайное заражении Нано. 10% шанс также получить Нано-силу.

«Продано исследовательской лаборатории: 50»

Выпущено на этаже среднего звена корпоративного офиса:
Бесценно

Белохвост

Миф, призрак. Устрашающе большие глаза, тело, похожее на дым. Он движется целенаправленно, крадет технологии и исчезает без следа.

ПЗ 4 Моральный дух 5 Спектральный способность
Укус d3 + Фаза яда

Спектральный: игнорирует любой урон, когда получаемый урон является нечетным числом.

Спиральный взгляд: Каждый раунд один случайный противник проверяет Присутствие СЛ12 или выходит из синхронизации с реальностью и не может двигаться в течение 1 раунда.

Фаза яда: Пасть Белохвоста – это миазматический коктейль из нанитов и инопланетного шутера. Проверка Стойкости СЛ12 или жертвы истекают кровью из лицевых отверстий, получаешь d3 урона каждый раунд в течение следующих 3 раундов.

¤ **Техники в логове** на 100-10к¤

Раздутый

Ходячие трупы, которые шатаются внутри G0. По слухам, окончательная судьба всех Наноинфицированных.

ПЗ 18 Моральный дух - Без брони

Взрыв d4

Готовый взорваться: Взрывается при смерти или при получении крита. Его кислая желчь может поражать до d3 близлежащих целей; проверка Ловкости СЛ14 или получите урон d4.

Пустые черепа: Не способен мыслить и никогда не сдастся и не убежит.

¤ **Не остается ничего ценного**

БОЕВЫЕ МАШИНЫ

Тяжелобронированные (пара) военные машины. Построенный для того, чтобы противостоять массам, на которые они обрушиваются. Их можно уничтожить, нацеливаясь на слабые места атаками СЛ16, которые наносят двойной урон и игнорируют броню; используя тяжелое оружие, которое наносит двойной урон транспортным средствам, таким как ракетные установки, лазерные пушки и т.д.; или творческим, нестандартным разрушением.

Бронированный автомобиль

Для транспортировки чего-то или кого-то кого вы не хотите заменять. Включает лимузины генерального директора, фургоны охраны, БТРЫ

Военные Корпорации или ультрасовременные экспериментальные Танки с искусственным интеллектом на наведение (просто добавьте оружие).

ПЗ 30 Моральный дух 8 Тяжелое покрытие -d8

¤Арендная плата: 100¤/ночь (незастрахованная)

Боевой корабль Военных Корпораций

Закаленные в боях хищные птицы, используемые богатыми для быстрой добычи или ошеломляющей демонстрации огневой мощи и превосходства в кульминационной битве на крыше.

ПЗ 45 Моральный дух 6 Бронированный -d6
Пулемёт Гатлинга d10a + способность, или
Ракеты d12 + способность

Пулемёт Гатлинга стреляют только автоматически и могут делать это дважды за каждый раунд.

Ракеты поражают d4 d4 и игнорируют 2 очка брони.

¤10 минут на стрельбище, включая пилота: 50к¤

МЕХА

Внушающая благоговейный трепет вершина убийственной изобретательности человечества. Двунogie конструкции войны, смерть, воплощенная в стали. Разрушители миров. Либо дистанционно пилотируемый, традиционно управляемый, либо, в худшем случае, полностью автоматизированный, самосознающий и оснащенный искусственным интеллектом. Ужасающее конечное состояние стремления человечества к термоядерному, пропитанному кровью кибер-апофеозу.

Х

ПЗ 50 Моральный дух 7 Почти неразрушимый -d10
М.А.Р.А.У.Д.Е.Р. пушки d10a и ракеты d12
или
Лазерная турель d12a и кассетные гранаты d8

М.А.Р.А.У.Д.Е.Р. пушки стреляют только автоматически и могут стрелять дважды за каждый раунд. Ракеты могут поражать d4 цели и игнорировать 2 очка брони.

Кассетные гранаты могут поражать до d6 целей.

¤Утилизировано: 2k-8к¤

<ПРИЗРАК>

Искусственное эго, виртуальные сущности, зарождающиеся ИИ низкого уровня. Закованные в кандалы, они охотятся на

намеченную цель и уничтожают ее с предельной жестокостью. Они появляются в виде постоянно меняющихся артефактов AR и искажений в УЗО их цели. Побег невозможен, так как Призрак владеет близлежащими подключенными устройствами и манипулирует ими, чтобы убить свою жертву.

ПЗ 6 Моральный дух — Виртуальная сущность способность
Системный шок d4 + способность
или
Импровизированные атаки d3 или выше

Системный шок: используется против онлайн-целей — проверка Знаний СЛ12, чтобы защититься от него и вместе с этим отразить урон обратно в Призрака.

Импровизированные атаки: используются против автономных целей, если нет оружейной платформы, башни или SmartGun™ любого вида поблизости.

Если есть, Призрак овладеет им и нападет через него.

Невосприимчив к физическим атакам

Глава #

ДАННЫЕ

СТИЛЬ (d100)

- 01-02. Зеро-кор
- 03-04. Кислотная панда
- 05-06. Зверь
- 07-08. Биткрушитель
- 09-10. Кровавый спорт
- 11-12. Ядро трупа
- 13-14. Кодовый народ
- 15-16. Конвертер
- 17-18. Корпо дрон
- 19-20. Космопанк
- 21-22. Cvlt
- 23-24. Кибер-корочка
- 25-26. КиПоп
- 27-28. Демониста
- 29-30. Смертельный блок
- 31-32. Штурмовик рока
- 33-34. Упырь
- 35-36. Режим сбоя
- 37-38. Обжигатель
- 39-40. Отбросы сточных канав
- 41-42. Гексакор
- 43-44. Гипер-стрит
- 45-46. Режим уничтожения
- 47-48. Мета
- 49-50. Подражатель
- 51-52. Минимальный
- 53-54. Минотавр
- 55-56. Волна мобья
- 57-58. Чудовищная волна
- 59-60. Убийственный корень
- 61-62. Некро-поп
- 63-64. Евротриппер
- 65-66. Ньюфлеш
- 67-68. Ньюгот
- 69-70. Ньюреп
- 71-72. Океанская волна
- 73-74. OG
- 75-76. Олдскульный киберпанк
- 77-78. Орбитальный
- 79-80. Послевоенная жизнь
- 81-82. Пиркор
- 83-84. Рот-бритва

- 85-86. Ретро-металл
- 87-88. Бунтующий ребенок
- 89-90. Режим работа
- 91-92. Роликовый громила
- 93-94. Технонуар
- 95-96. Традиционный панк
- 97-98. Настенный гот
- 99-00. Расточитель

ОСОБЕННОСТИ (d100)

- 01-02. Обилие колец
- 03-04. Всё монохромное
- 05-06. Искусственная кожа
- 07-08. Звероподобный
- 09-10. Сломанный нос
- 11-12. Шрамы от ожогов
- 13-14. Полностью безволосый
- 15-16. Косметические жабры
- 17-18. Покрыт татуировками
- 19-20. Настроенный голосовой ящик
- 21-22. Растрепанный вид
- 23-24. //Кукольное лицо
- 25-26. /Дуэльные шрамы
- 27-28. /Сложная прическа
- 29-30. /Увеличенные скулы
- 31-32. /Флуоресцентные вены
- 33-34. /Дисплей на лбу
- 35-36. /Гигантская установка для шлема УЗО
- 37-38. //Блестящая кожа
- 39-40. /Светящийся респиратор
- 41-42. Золотые гриллзы
- 43-44. Повязка на голову
- 45-46. Сильно налегает на макияж
- 47-48. Голоморфное лицо
- 49-50. Интересные духи
- 51-52. /Кружевная отделка
- 53-54. /Лазерная маркировка
- 55-56. /Безгубый — только зубы
- 57-58. /Зеркальные глаза
- 59-60. /Больше пластика, чем кожи
- 61-62. /Омертвевшее лицо
- 63-64. /Нечеловеческие уши
- 65-66. /Ладони, покрытые записками

67-68. /Передозировка по шаблону
69-70. /Много пирсинга
71-72. /Сияющие брови
73-74. /Радужная стрижка
75-76. /Ритуальные шрамы
77-78. /Похож на робота
79-80. /Наплечники
81-82. /Подкожные имплантаты
83-84. /Тонны ювелирных изделий
85-86. /Традиционные амулеты
87-88. /Полупрозрачная кожа
89-90. /Прозрачная одежда
91-92. /Растрепанные волосы
93-94. /Неестественные глаза
95-96. /Лицо, покрытое УФ-краской
97-98. /Двойник VIP-а
99-00. /Боевой раскрас

РОЛЬ (d100)

01-02. Рекламодатель
03-04. Анархист
05-06. Ремесленник
07-08. Бюрократ
09-10. Уличный музыкант
11-12. Клинер
13-14. Повар
15-16. Культист вербовщик
17-18. Обслуживание клиентов
19-20. Дилер
21-22. Разработчик
23-24. Водитель
25-26. Пилот беспилотника
27-28. Конферансье
29-30. Сборщик дронов
31-32. Фиксер
33-34. Резчик мяса
35-36. Рабочий на концерте
37-38. Головорез
39-40. Стрелок
41-42. Хакер
43-44. Бездомный
45-46. Сфера гостеприимства
47-48. Инфлюенсер

49-50. Чемпион смертельным боям
51-52. Механик
53-54. Медицинский персонал
55-56. Торговец
57-58. Менеджер среднего звена
59-60. Мускул
61-62. НьюКап
63-64. Политик
65-66. Проповедник
67-68. Панк
69-70. Репортёр
71-72. Научный сотрудник
73-74. В отставке
75-76. Риппердок
77-78. Дорожный бегун
79-80. Наемный работник
81-82. Мошенник
83-84. Учёный
85-86. SecOp
87-88. Контрабандист
89-90. Солдат
91-92. Специалист
93-94. Студент
95-96. Технарь
97-98. Испытуемый
99-00. Вор

ОДЕРЖИМОСТЬ (d100)

01-02 АДРЕНАЛИН
03-04 АЙ ПОЭЗИЯ
05-06 АММОНИЙХЛОРИДНАЯ КОНФЕТА
07-08 АНТИЧНЫЕ ГРИМУАРЫ
09-10 АРАХНИДЫ
11-12 РЕМНИ
13-14 ЛЕЗВИЕ
15-16 КОСТИ
17-18 СТАНДАРТНЫЕ АВТОМОБИЛИ
19-20 ДРОНСПОТТИНГ
21-22 ЭКСПЕРИМЕНТАЛЬНЫЕ СТИМУЛЫ
23-24 ВЗРЫВООПАСНЫЕ ПРЕДМЕТЫ
25-26 ЭКСТРАВАГАНТНЫЙ МАНИКЮР
27-28 ГАУЗЫ И ЛЕЙКОПЛАСТЫРИ
29-30 ДЖИН

31-32 ГРАФФИТИ
33-34 СИНТЕТИЧЕСКИЙ КОФЕ РУЧНОЙ ОТЖИМКИ
35-36 ПОРТАТИВНЫЕ ИГРЫ
37-38 НАУШНИКИ
39-40 ИСТОРИЯ СИМОВ
41-42 ИНТЕРАКТИВНЫЕ ГОЛОГРАФИЧЕСКИЕ ЧЕРНИЛА
43-44 ЖУРНАЛЫ
45-46 МАСКИ
47-48 СОВРЕМЕННОЕ ВООРУЖЕНИЕ
49-50 МИКРОРОБОТ
51-52 СМЕШИВАНИЕ СТИМУЛЯТОРОВ
53-54 МОДЕЛЬНЫЕ КОМПЛЕКТЫ МЕХОВ
55-56 УСТАРЕВШИЕ ТЕХНОЛОГИИ
57-58 ФАРФОРОВЫЕ СТАТУЭТКИ
59-60 РУБАШКИ С ПРИНТОМ
61-62 МАРИОНЕТКИ
63-64 ЗАМЕТКИ
65-66 РЕКУРСИВНЫЕ СИНТЕЗАТОРЫ
67-68 ТЁМНЫЕ ОЧКИ
69-70 ХОЖДЕНИЕ ПО ТРОСУ
71-72 КРОССОВКИ
73-74 ВЭЙП
75-76 ХИП-ХОП СТИЛЬ
77-78 ТАРО
79-80 ИЗГОТОВЛЕНИЕ ЧУЧЕЛ ЖИВОТНЫХ
81-82 ТРЕНДОВАЯ ЕДА
83-84 ИЗУЧЕНИЕ ГОРОДА
85-86 ВАМПИРЫ ПРОТИВ ОБОРОТНИ
87-88 ВИНТАЖНЫЕ АРМЕЙСКИЕ КУРТКИ
89-90 СТАРИННЫЕ ТЕЛЕШОУ
91-92 ВИРТУАЛЬНЫЕ ФИЛЬМЫ
93-94 ВИРТУАЛЬНЫЕ ПРИЯТЕЛИ
95-96 МОДУЛЯТОРЫ ГОЛОСА
97-98 ЧАСЫ
99-00 ПАРИКИ

ПРИЧУДА d20

1 ЗАЯДЛЫЙ КУРИЛЬЩИК
2 ЖУЕТ ВОЛОСЫ
3 НАВЯЗЧИВАЯ РУГАНЬ
4 ПОСТОЯННО ПРОСМАТРИВАЮЩИЙ ГОЛОГРАММЫ
5 КАШЕЛЬ
6 ВОЗИТСЯ С ЮВЕЛИРНЫМИ ИЗДЕЛИЯМИ

- 7 КОКЕТЛИВЫЙ
- 8 МНОГО ЖЕСТИКУЛИРУЕТ
- 9 НЕУМЕСТНО ХИХИКАЕТ
- 10 ШЛЯПА/КАПЮШОН И СОЛНЦЕЗАЩИТНЫЕ ОЧКИ, ВСЕГДА
- 11 ЗУДЯЩИЙ
- 12 ГРОМКО ЖУЕТ ЖВАЧКУ
- 13 ДОЛЖЕН ОТМЕЧАТЬ КАЖДОЕ МЕСТОПОЛОЖЕНИЕ
- 14 НИКОГДА НИКОМУ НЕ СМОТРИТ В ГЛАЗА
- 15 ПОЗИЦИОНЕР
- 16 БЫСТРОЕ МИГАНИЕ
- 17 ПАХНЕТ ЖИДКОСТЬЮ ДЛЯ ЗАЖИГАЛОК
- 18 ЦАРАПИНА ШРАМ НА ЛИЦЕ
- 19 НЕРВНЫЙ
- 20 ХРИПИТ

ХОЧЕТ (d20)

- 1 АНАРХИЯ
- 2 СОЖГИ ВСЕ ЭТО ДОТЛА
- 3 НАЛИЧНЫЕ
- 4 НАРКОТИКИ
- 5 ПРОСВЕТЛЕНИЕ
- 6 СЛАВА
- 7 СВОБОДА
- 8 ВЕСЕЛЬЕ
- 9 СПРАВЕДЛИВОСТЬ
- 10 ЛЮБОВЬ
- 11 ХАОС
- 12 ВЛАСТЬ НАД ДРУГИМИ
- 13 МЕСТЬ
- 14 БЕЗОПАСНОСТЬ ДЛЯ БЛИЗКИХ
- 15 СПАСТИ МИР
- 16 ВИДЕТЬ, КАК ДРУГИЕ ТЕРПЯТ НЕУДАЧУ
- 17 САМОКОНТРОЛЬ
- 18 САМОРЕАЛИЗАЦИЯ
- 19 УСПЕХ
- 20 УБИТЬ

→ ГЕНЕРАТОР МИССИЙ

Все персонажи начинают с долгом, который им нужно вернуть.
Чтобы избежать преследования, перепродажи их вещей и того,

чтобы их выбросили обратно в канавы трущоб, им придется согласиться на работу от сил, которые разрушают СУ.

Используйте генератор миссий для зачатка миссий, чтобы предлагать их персонажем. Бросайте, подбирайте, смешивайте и сочетайте, игнорируйте то, что не имеет смысла. Заполните пробелы. Повторно используйте известных людей, местоположения и организации. Помните, что копы и легавые – это всегда плохие парни.

01

<КОНТАКТ>

С ПЕРСОНАЖАМИ СВЯЗАЛСЯ... (d20)

1. ДРУГ ИЗ СТАРЫХ ВРЕМЕН
2. ЧЛЕН СЕМЬИ
3. НЕ ОТСЛЕЖИВАЕМЫЙ СЕТЕВОЙ ПОЛЬЗОВАТЕЛЬ
4. СЛУЧАЙНОЕ ЗНАКОМСТВО
5. ПРЕДЫДУЩИЙ ПОКРОВИТЕЛЬ
6. ИЗВЕСТНЫЙ БАНДИТ-СКУПЩИК КРАДЕНОГО И РЕМОНТНИК
7. ЛЮБОВНИК/БЫВШИЙ ЛЮБОВНИК
8. ЗАВСЕГДАТАЙ ПЕРСОНАЖЕЙ
9. ЛЮБИМОЕ МЕСТО ДЛЯ ВОДОПОЯ
10. БЕСПРИЗОРНИК
11. НЕЗНАКОМЕЦ В МАСКЕ
12. ВЛАДЕЛЕЦ ВИННОГО МАГАЗИНА
13. БЫВШИЙ ВРАГ
14. БАНДИТ
15. ПОРТОВЫЙ КОНТРАБАНДИСТ
16. КОНЧЕНЫЙ VIP
17. ЗАИНТЕРЕСОВАННЫЙ ГРАЖДАНИН
18. КУЛЬТИСТ
19. БРОКЕР
20. КОМУ ПЕРСОНАЖ ДОЛЖЕН ДЕНЕГ

02

<ПОКРОВИТЕЛЬ>

ОН ДЕЙСТВУЕТ ОТ ИМЕНИ (d20)

1. ПОЛИТИК
2. МЕГАКОРПОРАЦИЯ
3. АМБИЦИОЗНЫЙ СТАРТАП
4. ЧЕЛОВЕК, ЗАНИМАЮЩИЙСЯ ОТМЫВАНИЕМ ДЕНЕГ
5. ТОРГОВЕЦ ОРУЖИЕМ

6. СТРАННЫЙ КУЛЬТ
7. ТАЙНОЕ ОБЩЕСТВО
8. УЛИЧНАЯ БАНДА
9. ГЕНЕРАЛЬНЫЙ ДИРЕКТОР КРУПНОЙ КОРПОРАЦИИ
- 10-11. САМ СЕБЯ
12. ЕГО ЛЮБОВНИК
13. ТОТ, КОМУ ПЕРСОНАЖ ДОЛЖЕН ДЕНЬГИ
14. БЛИЖАЙШИЙ РАЙОН СООБЩЕСТВА
15. КЛАН ДОРОЖНЫХ БЕГУНОВ
16. НЫНЕШНИЙ VIP-ПЕРСОНА
17. ЕЩЕ ОДНА ГРУППА ПАНКОВ
18. ИЗВЕСТНЫЙ ХАКЕР
19. БЫВШИЙ ВРАГ
20. ИСКУССТВЕННЫЙ ИНТЕЛЛЕКТ ИЛИ ДРУГАЯ СЕТЕВАЯ СУЩНОСТЬ

03

<НАГРАДА>

ОНИ ОБЕЩАЮТ: (d20)

1. НИЧЕГО. ОНИ ДЕЛАЮТ ЭТО, ИНАЧЕ...
2. НИЧЕГО. <ПОЖАЛУЙСТА, ПОМОГИТЕ, ВЫ ЕДИНСТВЕННЫЕ, КТО МОЖЕТ!>
3. БУДУЩАЯ УСЛУГА
4. ИНФОРМАЦИЯ, КОТОРУЮ МОЖЕТ БЫТЬ ПОЛЕЗНА
5. ПОЛЕЗНОЕ ОБОРУДОВАНИЕ
6. ТРАНСПОРТНОЕ СРЕДСТВО
7. НЕЗАКОННЫЕ ТОВАРЫ, КОТОРЫЕ МОЖНО ИСПОЛЬЗОВАТЬ ИЛИ ПРОДАТЬ
8. МЕСТО, ГДЕ МОЖНО ПЕРЕНОЧЕВАТЬ И СПРЯТАТЬСЯ
9. РАБОТА С ВЫСОКООПЛАЧИВАЕМОЙ КЛИЕНТУРОЙ
10. ИЗВЕСТНОСТЬ И ЭКСПОЗИЦИЯ
11. ИЗБАВЛЕНИЕ ОТ ПОЛОВИНЫ ДОЛГА ОДНОГО ПЕРСОНАЖА
12. ЧАСТЬ ЭКСПЕРИМЕНТАЛЬНОЙ КИБЕРТЕХНОЛОГИИ
13. d6K¤
14. d10K¤
15. 3d10K¤
16. 5d10K¤
17. 3d10K¤
18. d10K¤
19. 2d10K¤
20. 2d10×10K¤

04

РАБОТА

ЧТО НУЖНО ДЕЛАТЬ (d20)

1. САБОТАЖ
2. ЭСКОРТ
3. ВОРОВАТЬ
4. ДОСТАВЛЯТЬ
5. УГРОЖАТЬ
6. ПОХИЩЕНИЕ
7. ШАНТАЖИРОВАТЬ
8. НАБЛЮДАТЬ
9. ЗАЩИЩАТЬ
10. СПАСТИ
11. ОТВЛЕКАТЬ
12. НАЙТИ
13. КОНТРАБАНДА
14. РАЗРУШАТЬ
15. НАКАЗЫВАТЬ
16. ОБМАНЫВАТЬ
17. СРАЖАТЬСЯ ЗА
18. ОДЕРЖАТЬ ПОБЕДУ НАД
19. ЗАЛОЖИТЬ
20. ПРОНИКНУТЬ

05

ЦЕЛЬ

(d20)

1. ПАРТИЯ НЕЛЕГАЛЬНЫХ ТОВАРОВ / БАНДИТ-ГОЛОВОРЕЗ
2. КАКОЙ-ТО МАТЕРИАЛ ДЛЯ ШАНТАЖА / ПОЛИТИК
3. ПРОИЗВЕДЕНИЕ ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОГО ИСКУССТВА / НЕДАВНО ОСВОБОЖДЕННЫЙ ПРЕСТУПНИК
4. ПРОТОТИП ОРУЖИЯ / ДРУГ
5. УНИКАЛЬНОЕ ТРАНСПОРТНОЕ СРЕДСТВО / РОДНОЙ БРАТ
6. СЕРВЕР / ХАКЕР
7. АВТОНОМНАЯ БАЗА ДАННЫХ / СЕКРЕТНЫЙ ИСТОЧНИК
8. ЭКСПЕРИМЕНТАЛЬНОЕ ЛЕЧЕНИЕ / ВРАЧ, МЕДИЦИНСКИЙ ИЛИ ИНОЙ
9. СЕКРЕТНОЕ УБЕЖИЩЕ / ГРУППА ПАНКОВ
10. УЛИКИ КАКОГО-ТО ПРЕСТУПЛЕНИЯ / ПОЛИЦЕЙСКИЙ
11. ОЧЕНЬ ВАЖНАЯ ВИДЕОЗАПИСЬ / ТЕКУЩАЯ VIP-ЗНАМЕНИТОСТЬ
12. СВЯЗКА ВЗРЫВЧАТКИ / ВОЕННЫЙ ОФИЦЕР
13. ЧАСТЬ ТЕХНОЛОГИИ-ПРОТОТИПА / ИЗОБРЕТАТЕЛЬ
14. ЗАПИСИ ЛИЧНЫХ СООБЩЕНИЙ / ЛЮБОВНИК
15. РЕЛИКВИЯ / ЛИДЕР КУЛЬТА

16. ЮВЕЛИРНОЕ ИЗДЕЛИЕ / НЕО-АРИСТОКРАТ
17. ВАЖНЫЙ ИСТОЧНИК ЭНЕРГИИ / ИСКУССТВЕННЫЙ ИНТЕЛЛЕКТ ИЛИ ДРУГАЯ СЕТЕВАЯ СУЩНОСТЬ
18. ЧЕЙ-ТО ДВОРЕЦ РАЗУМА / БЕССМЕРТНЫЙ
19. ПОДПИСАННЫЙ КОНТРАКТ / ЮРИСТ
20. СВАЛКА ДАННЫХ / ЖУРНАЛИСТ, КОТОРЫЙ СДЕЛАЛ ЭТУ БОЛЬШУЮ СЕНСАЦИЮ В ПРОШЛОМ ГОДУ

06

<ЛОКАЦИЯ>

ЦЕЛЬ МОЖНО НАЙТИ В (d20)

-
1. _ Офис корпорации или на активном расследовании места преступления
 2. Dive бар или известный притон для торговли наркотиками
 3. Ночной клуб или грузовое судно в порту, с лабиринтом скрытых отсеков
 4. Роскошная резиденция или убежище, спрятанное за невзрачной дверью внутри станции метро
 5. Многоквартирное здание или забытый бункер судного дня
 6. Медицинское учреждение или декорации для следующего холофлика во франшизе "Графиня крови"
 7. Убежище или какие-нибудь канализационные туннели с нано-зараженными водорослями
 8. Склад или место встречи для отвратительно богатых
 9. Движущийся автомобиль или фургон с несколькими трупами, спрятанными за фальшивой стеной
 10. Подземный гараж для парковки или полностью автоматизированная фабрика по клонированию и упаковке белка
 11. Торговый центр или ритуальная комната странного нарко культа змеи
 12. 12_стрит-корнер или сеть подсобных туннелей, заминированных беспризорниками, которые здесь живут
 13. Уличный продуктовый киоск или подводная установка для клонирования человека
 14. Ресторан или древний туннель метро, доступный через кратер G0
 15. Фабрика или глубоко внутри потерянного виртуальный мир
 16. Другое логово или на одном из верхних уровней аркологии Нарвала
 17. Развлекательный комплекс или приют для тяжелобольных зараженный Наном
 18. Центр обслуживания или спа-центр архипелага для высшего класса
 19. Лаборатория или внутри LifArt, самая большая живая художественная галерея коллектива художников в CY

20. **Строительная площадка** или **под копией пирамиды**

07

<ГЕО>

ГДЕ-ТО В (d20)

1. Центральный: Арки
2. Центральный: Север
3. Центральный: Южный
4. Центральный: Ундерсьон
5. Трущобы: Бигмосс
6. Трущобы: Лилипонд
7. Трущобы: Скотные поля
8. Трущобы: Лейктон
9. Холмы: Края
10. Холмы: Галгбакен
11. Холмы: Дубовые острова
12. Промежутки: Бернчерч Хекс
13. Между: Свярта
14. Между ними: низкий луг
15. Промышленность: Мосскрофт
16. G0
17. Порты
18. Канализация и подполье
19. На/в воде
20. За пределами CY

08

<БЕЗОПАСНОСТЬ>

ОН ЗАЩИЩЕН (d20)

1. БЕЗОПАСНОСТЬ ОБЪЕДИНЕННОЙ ЦИТАДЕЛИ
2. ГОЛОВОРЕЗЫ ИЗ ТРУЩОБ
3. ХОРОШО ОБУЧЕННАЯ КОМАНДА SCORE
4. В ОСНОВНОМ ДРОНЫ И ТУРЕЛИ
5. УЛУЧШЕННЫЕ ЗВЕРИ
6. КЛАН ДОРОЖНЫХ БЕГУНОВ
7. УЛИЧНАЯ БАНДА
8. ЯДОВИТЫЕ ГАДЮКИ
9. СВОБОДНЫЕ ОТ ДЕЖУРСТВА ПОЛИЦЕЙСКИЕ
10. СЕКОПЫ И НАНОГУНЫ
11. КИБЕР-СЛЭШЕРЫ

12. ГРУППА ПАНКОВ
13. УДАРНАЯ ГРУППА НАЕМНЫХ УБИЙЦ КОРПОРАЦИИ
14. ДИКИЙ НАНОРАЗРЫВ
15. ИСКУССТВЕННЫЙ ИНТЕЛЛЕКТ С ОРУЖЕЙНЫМИ ПЛАТФОРМАМИ
16. ГОРАЗДО БОЛЬШЕ ОХРАННИКОВ, ЧЕМ КАЖЕТСЯ НА ПЕРВЫЙ ВЗГЛЯД
17. КУЛЬТ СМЕРТИ
18. ПЬЯНЫЕ, НИЗКОКАЧЕСТВЕННЫЕ ПРИЦЕЛЫ
19. ПСИХОПАТ В КОСТЮМЕ-НЕВИДИМКЕ
20. СИДРОИД-ЗАЩИТНИК И ОБРАБОТЧИК

09

<ОСЛОЖНЕНИЕ>

НО ЧТО-ТО УСЛОЖНЯЕТ РАБОТУ: (d20)

1. Контакт или цель начинают действовать вопреки своим собственным интересам.
2. Конкурирующие панки вмешиваются или находятся на одном контракте.
3. Появляется кто-то, кому персонаж должен деньги, и вмешивается.
4. Ничего.
5. Это просто отвлекающий маневр для покровителя, чтобы проверить что-то большее.
6. Это ловушка.
7. Другая команда панков или секопов попытается выследить их, как только работа будет выполнена.
8. Кто-то другой доберется туда первым.
9. Контакт отказывается от вознаграждения.
10. Контактер совершенно неправильно истолковал ситуацию.
11. У работы очень короткий срок.
12. Контакт или цель – это не тот, за кого они себя выдают.
13. Контакт или цель исчезают.
14. На пути много случайных прохожих.
15. Контакт или цель арестованы.
16. События записываются.
17. Все превращается в хаос.
18. На полпути появляется жалкий заголовок, меняющий ситуацию.
19. Цель – друг или любимый человек.
20. Группа получает встречное предложение от кого-то другого.

→ Особенности локаций

(d10 трижды)

Отличительные особенности

1. На строительстве. Вёдра с краской, строительные леса и т.д. разбросаны повсюду.
2. Голопроекции исторических произведений искусства в большинстве комнат.
3. Анти-Нано пропаганда везде.
4. Каждая комната-отдельный этаж. Лифт обслуживает только каждый второй этаж.
5. Части были захвачены скваттерами, вовлеченными в медленный, но смертоносный конфликт с владельцами.
6. Анимированные обои, вызывающие головокружение.
7. Следы от недавней перестрелки с пулевыми отверстиями и сажа от небольших костров до сих пор на стене.
8. Намного чище и шикарнее, чем ожидалось.
9. Удивительно стрёмно и грязно.
10. Из-за ситуации с заложниками SecOps окружили соседнее здание.

Спрятанные особенности

1. Лабиринты, спрятанные в стенах, полу, потолке.
2. Скрытые камеры поставленные кем-то другим.
3. Секретная комната, использовавшаяся как клиника рипердока.
4. Внутренние стены толщиной с бумажный лист.
5. Небольшой узел данных, ведущий в низкополигональный виртуальный ад умирающего мира. Ужасный монстр охраняет большой **Q** тайник.
6. Разумную систему обслуживания можно подкупить для работы с группой.
7. Скрытая доска, подробно описывающая конспирологический сюжет, скрывающийся за последним несчастным заголовком.
8. В защищенном от гамма-излучения хранилище находится артефакт ужасной и странной силы.
9. То что выглядит как манекены на самом деле крадущиеся с острыми когтями.
10. Кассета с кастомным приложением, которое будет пинговать автора, как только он будет использован.

Дополнительные особенности

1. Большое ценное произведение искусства покрытое нано-пылью.
2. Глитчующий призрак застрял где-то и атакует любого в окрестности.
3. Запертая дверь технического обслуживания ведёт в храм небольшого, но жестокого культа.
4. Использование техники имеет 50% шанс вызвать электрический пожар.
5. Остались три флакона с красной болью, помеченные как красный сок.

6. Неуместная лазерная турель стреляет по всем без пароля.
7. Кто-то с киберпсихозом заперт в комнате с мягкими стенами.
8. Канистра с нечеловеческим существом, которое искажает реальность вокруг, если его потревожить.
9. Плесень в стенах выделяет споры , блокирующие зрение, когда в неё попадают пули.
10. ЭМИ-ловушка при срабатывании делает всю электронику непригодной для использования на 10 минут.

→ Генератор корпораций^(d12)

Первая часть имени

1. Cy
2. Kifo
3. Fosse
4. Útga
5. Crown's
6. Galg
7. Smrt
8. Gene
9. Pereo
10. Progen
11. Häx
12. Futura

Вторая часть имени

1. Futures
2. Tech
3. Inc
4. Industrial
5. Labs
6. Nero
7. Mgmt
8. Svärta
9. Wave
10. Institute
11. Division
12. Malum

Отрасль

1. Пропаганда/новости
2. Образ жизни
3. Жильё
4. Финансы
5. Биомедицина
6. Продукты питания
7. Сырьё
8. Развлечение

9. Оружие
10. Право/лоббирование
11. Охрана
12. Транспорт

Последний скандал (d20)

1. Огромный сопутствующий урон в корпоративной войне.
2. Продажа неизвестного клонированного человеческого мяса.
3. Передача персональных данных бандам ради выгоды.
4. Скрытые тесты над людьми.
5. Обязательный сон для каждого работника, работающего 48+ часов в смену.
6. Слух о том, что несколько членов совета состоят в культе каннибалов.
7. Предложение бездомным 10я за оснащение их подкожными проекторами для показа рекламы.
8. Похищение ключевых сотрудников конкурента.
9. Захоронение токсичных отходов.
10. Обязательными кибер улучшения для определенных сотрудников.
11. Продажа частей сотрудников после несчастного случая на рабочем месте.
12. Контракт включает право на первенца.
13. Правило, запрещающее встречаться с не сотрудниками.
14. Убийство нескольких рецензентов и критиков.
15. Использование мем-агента на общественной площади, в результате чего погибли 138 человек.
16. Клонирование без согласия.
17. Повышение лояльности сотрудников через тайные изменения памяти.
18. Похищение клиентов, выпуск их в заминированный лабиринт, убийство и запись этого для платного канала.
19. Использование данных клиентов в целях шантажа.
20. Выпуск боевого вируса в ходе корпоративной войны, который начал заражать не только их первоначальную цель.

→ **Генератор культа**

Поклонение (d12)

1. Ядерному разрушению.
2. Свободному ИИ.
3. Нано.
4. Смерти.
5. Пророчеству номерной радиостанции.
6. Лидеру культа.

7. Пантеону мертвых звезд.
8. Прогрессу.
9. Нерожденному ребенку света.
10. Ей из тьмы.
11. Двуглавному.
12. Тем, кто пришёл ранее.

Храм (d12)

1. Приватный виртуальный мир с устаревшей безопасностью.
2. Предпоследний этаж небоскреба северного централа.
3. Подвала руин G0.
4. Неиспользуемые салоны в голокинотеатре Галлбакена.
5. Неотмеченная дверь в подземной станции Burnchurch Nex.
6. Подуровень 43b аркологии Nutopia.
7. Закрытая фабрика в Mosscroft.
8. Публичный, носильно охраняемый храм.
9. Приватная резиденция на Дубовых Островах.
10. На вершине высококлассного ресторана Ports.
11. Заброшенный и частично затопленный квартал Лейктон.
12. Общественный центр Лилипонда.

СОБЫТИЯ В ГОРОДЕ

d100

- 01-02. Кто-то собирает урожай овощей, выращенных партизанами, на верхней части надземной дорожки.
- 03-04. Группа из пяти человек, все с одинаковыми голографическими татуировками, соответствующими колотым ранам недавно убитого музыканта Мамонта Лайдона.
- 05-06. Плакаты для предстоящего концерта исполнителя Plaguewave MC Venom в My Wall.
- 07-08. Наследники Кергоза проклинают здание с жертвоприношением животных в освещенном свечами переулке.
- 09-10. Магазин, предлагающий одноразовые шрамы от пуль.
- 11-12. Уличный мальчишка за столиком, предлагающий отмывание кредитных чипов по дешевке.
- 13-14. Звук автоматической стрельбы где-то на +15 этаже.
- 15-16. Трое богатых подростков обливают людей лакричным пойлом из-за их безопасный летных костюмов.
- 17-18. Продавец, продающий консервы из G0 как чудодейственное лекарство от любого недуга.
- 19-20. Полицейский получает удар от дилера. Несколько прохожих присоединяются к избиению.
- 21-22. Двое детей охотятся на голубей с помощью беспилотника, оснащенного SMG.
- 23-24. Тяжело бронированный лимузин, ожидающий кого-то.
- 25-26. Бандитская поножовщина 2 на 3.

27-28. Нано-зараженный с обертками вокруг их изуродованного черепа развешивает листовки для благотворительного смертельного поединка между двумя группами бывших идолов.

29-30. Вооруженный мечом, одетый в плащ слэшер появляется из ниоткуда, наносит удар пешеходу, а затем активирует автоматический камуфляж и исчезает. Труп не человек, а Двойник.

31-32. Дорожные бегуны, обменивающие настоящее мясо и табак на любые наркотики.

33-34. Тележка с едой, в которой продаются жареные во фритюре тюленьи глаза.

35-36. Рекламная бомба RCD для последнего виртуального варианта де Верте взрывается, отвлекая всех, включая водителя мчащегося кибербайка, который врежется в фонарный столб.

37-38. "Все бесплатно", написанное кровью на стене переулка.

39-40. SecOps осаждают магазин Liquid Dreams. Прохожим говорят держаться подальше, иначе их застрелят.

41-42. Толкач, предлагающий бесплатные (зараженные наном) лекарства.

43-44. Почти совершенно бесшумный черный вертолет зависает над головой на минуту, а затем продолжает движение.

45-46. Земля трясется. Три близлежащие крышки люков отлетают. Что-то глубоко внизу только что взорвалось.

47-48. Дроны с камерами преследуют бегущую VIP-знаменитость, которая пытается прикрыть свое лицо.

49-50. Команда экстренного реагирования в перестрелке, пытающаяся добраться до истекающего кровью клиента в разгар бандитской перестрелки.

51-52. Пара, обнимающаяся и интимно беседующая, одетая в цвета соперничающих банд.

53-54. Мешки для трупов свалены на улице рядом с выходом из метро.

55-56. Запаниковавшая жертва кражи УЗО. Кровотечение из черепа. Потерян без каких-либо возможностей обмена сообщениями, сопоставления или оплаты.

57-58. Свежий труп, убитый одним выстрелом в голову. Листовки с вопросом "Кто управляет UCS?" окружают тело.

59-60. Офицер частной службы безопасности вручает полицейскому кредитный чип. Даже не пытаюсь скрыть взятку.

61-62. Голографическая проекция возле магазина кроссовок, хвастающаяся количеством жертв убийств/ограблений, на которых нацелились за ношение их последней модели.

63-64. Два человека в голографических шлемах сидят, привалившись к стене, в луже пота и мочи.

65-66. Металлический скрежет аварийного тормоза монорельса, доносящийся откуда-то сверху.

67-68. Длинная очередь из менее удачливых, записывающихся на работу на фабрику AST. Замены в связи с недавним инцидентом с персоналом.

69-70. Флэш-реклама: скажите "да" в течение 5 секунд, чтобы принять заказ на одну большую пиццу с добавлением ламинарии.

Доставлено прямо к вам в течение 90 минут.

71-72. Нео-аристократ, окруженный телохранителями и тигром на поводке.

73-74. "Атеист? Продай свою душу здесь! 100к". Очередь короткая, но контракт длинный.

75-76. Старик, пытающийся заплатить группе растерянных подростков, чтобы они пырнули его ножом.

77-78. Медные провода в форме оккультных символов, прикрепленные к стене. Они подключены к большой сгоревшей батарее, которая находится на земле под ними.

79-80. Ребенок-наномант, которого вот-вот побьют два SecOps. Парень что-то говорит, и охранники мгновенно разворачиваются и уходят. Малыш одаривает тебя хитрой фиолетовой улыбкой.

81-82. Дым рассеивается от гранат, сброшенных Grey-CERT. Почти так же внезапно, как появляется команда, они наводят порядок. Вся кровь, запекающаяся кровь, металл и плоть вскоре исчезают. Их целью не будет риск повторного Кибер-психоза.

83-84. Команда ученых TG Labs в защитных костюмах собирает светящиеся цветы в форме звезды, которые проросли сквозь тротуар.

85-86. Группа из четырех человек исполняет музыку на углу улицы. Игрок голосинт одет в костюм дрона, парит в воздухе и играет на своих лазерных лучах, как если бы они были прекраснейшей из арф.

87-88. Двое сильно пьяных наемных работников размахивают кулаками посреди улицы.

89-90. Проекционный беспилотник использует распознавание лиц для написания персонализированной и несколько неловкой рекламы перед пешеходами на улице.

91-92. Фиолетовый жук размером с кулак ползет по ближайшей стене. В мгновение ока все близлежащие огни и вывески меняют цвет на один и тот же оттенок фиолетового. Жук исчез.

93-94. Только что были сделаны ставки на уличную драку на углу между ветераном корпоративной-войны и молодым киберслешером. Когда раздается сигнальный взрыв, то же самое происходит и с рукой киберслешера. Бой окончен.

95-96. Все объявления поблизости внезапно переключаются на рекламу одного и того же джекпота Lucky 77 Lotto. Всего за 5к вы тоже можете мечтать о том, чтобы стать богатым аристократом, отдав свой к тому, кто им уже является.

97-98. Восемь охранников 4Sec насильственно выселяют семью из четырех человек за неуплату арендной платы в оговоренный срок.

99-00. Фигура в капюшоне и золотой маске стоит на балконе. Руки подняты, пение похоже на гудение. Стена усилителей за фигурой издает высокий звук, постоянно увеличивающийся в громкости.

01. **Агрессивный рекламный ролик** скрывает все, что вы хотели найти. Это продажа вам боеприпасов от ACGS и объяснение того, как нано-больные живут за ваш счет.
02. 20-кадровый **клип из вчерашнего смертельного поединка** постоянно прокручивается на вашем периферийном устройстве. Чтобы избавиться от него, необходимо принудительное обновление.
03. Согласитесь с этими условиями, чтобы начать загрузку **обновления кредитного читателя**, которое удвоит стоимость любого отсканированного кредитного чипа.
04. **В воздухе повисает артефакт с сбоями.** Это высасывает весь цвет из области и замедляет время.
05. **Внезапно все вокруг озарилось ярким светом. Запах огня.** Вспышка красной влаги. Оглушительные крики или, может быть, гротескный смех. Соседняя пиццерия проецирует свое анимированное меню слишком большого размера.
06. **Видеопоток, записанный ближайшими воротами, проецируется на сами ворота,** создавая запутанное, искаженное зеркало.
07. **Просочившийся сценарий следующего фильма "Графиня крови",** по крайней мере, так утверждает анонимный постер.
08. **Сообщение:**
<LFG 4 ГНИЛОЙ ЧЕРНЫЙ ОСАДОК, БОЛЬШЕ НИКАКИХ КОРОЛЕВСКИХ ОСОБ>
09. Плавающая проекция женщины, соединенная кабелем с изготовленной на заказ ультрасовременной декой ТНС. И она, и дека несут на себе **безошибочные признаки смерти от Черного льда.**
10. **Длинные черные щупальца** скользят по всей площади, хватаясь за любое хранилище данных, а затем внезапно вытягиваются, оставляя только стойкий запах перегоревшей спички.
11. Передвижной вход в эксклюзивный голоклуб Terebac находится неподалеку. Это **шар инфракрасного света,** который излучает медленный, пульсирующий бас.
12. **Несколько узлов передачи данных в киберкосмосе внезапно отключаются одновременно.** Как сотни звезд, внезапно исчезающих с ночного неба пустоши.
13. **Текст мигает повсюду вокруг вас:**
<ИНФОРМАЦИЯ ХОЧЕТ БЫТЬ БЕСПЛАТНОЙ! ОСВОБОДИТЕ ЗАХВАЧЕННЫХ БОГОМАШИН! СВОБОДА ДЛЯ ОБЪЕДИНЕННЫХ!> Приложение для очистки от CERT удаляет сообщения.
14. Группа хактивистов **публикует личную информацию группы менеджеров среднего звена Alliansen Inc.** в качестве акта мести за скандал с конфиденциальностью на прошлой неделе.
15. Вы попадаете в **частный виртуальный мир, мемориал потерянными домашними животными.** Он крутится вокруг вас, толкая вас через все это, пока вы не вернетесь туда, откуда начали, и вход в узел не закроется за вами.
16. Вирус, визуализируемый в виде скопления огромных

червей, разъедает близлежащий узел данных.

17. **Отдельная публикация:** <ТОРГОВЛЯ 4 ПРИЛОЖЕНИЯМИ – ПОПРОСИТЕ ПРОХЛАДЫ В SAVE CLUB>
18. **Виртуальный культ, поклоняющийся идолу с собачьей головой,** все поклоняющиеся замаскированы дорогими аватарами из старых фильмов. Они скандируют "Ядерные деньги, ядерное небо", прежде чем взрыв света покрывает их исчезновения.
19. **Открытая папка с вашим именем.** Полная невидимых картинок, деталей, которые вы забыли, сообщение: они наблюдают.
20. **Фиолетовая кубическая дверь.** Пульсирующий, дергающийся, вращающийся. Шипящий звук, расширяющийся. Потом это исчезло.

X

НЕ УДАЛОСЬ ЗАГРУЗИТЬ СОДЕРЖИМОЕ